Tu Faci Jocurile! Singura competiție din România în care ești plătit BINE dacă faci jocuri BUNE! **5000 €**

9 GB DVD DOUBLE LAYER



JOC FULL!





PARIAH

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle

• Septembrie 2007 13,5 LEI

REVIEW
Colin McRae: Dirt

REVIEW
Ghost Recon Advanced Warfighter 2

PREVIEW
Need for Speed: Pro Street

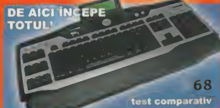
grand theft auto IV



ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS



HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX



10 SUPER-TASTATURI ÎN TEST



DEMO CIV IV: BEYOND THE SWORD ■ DEAD REEFS ■ GLOBAL CONFLICTS: PALESTINE ■ NIP3: THE LAST HERO ■ SCAVENGER ■ SURF'S UP ■ TRANSFORMERS **MODS** CAUSALITY EFFECT ■ C&C: ALL STARS ■ INSURGENCY
FILME BURNOUT PARADISE ■ CALL OF DUTY 4 ■ CRYSIS COUNTDOWN ■ ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS ■ GEARS OF WAR PC ■ HALO 3 ■ LEGO INDIANA JONES ■ LITTLEBIGPLANET ■ MASS EFFECT ■ METAL GEAR SOLID 4
PATCH COLIN MCRAE ■ OVERLORD V1.2 ■ TEST DRIVE UNLIMITED **UTILITARE** KAV ■ FRESH UI 7.88 ■ AVI TO DVD ■ DEFENSEWALL 2.00 **EXTRA** BONTAGO (FULL) ■ C-EVO (FULL) ■ PAINTBALL 2 (FULL) ■ THE LAST ADVENTURE

• august 2007 • 9,98 RON • ISSN 1453-7079

CHIP special

CONCURS
câştigă un receptor GPS şi programe de navigaţie

CD INCLUS

CELE MAI BUNE
• utilitare pentru PDA-uri
• planificatoare de rute
• aplicaţii GPS gratuite

Transformă-ţi maşina în
Automobilul viitorului

GPS PRIN ROMÂNIA
Software, hărţi şi acoperire

ENTERTAINMENT ÎN MAŞINĂ
Soluţii antiplictiseală la drum lung

CALCULATORUL DE LÂNGĂ VOLAN
Propunerile noastre în funcţie de bugetul tău



> AFLĂ CUM SĂ NU TE MAI PIERZI ÎN TRAFIC

DIN 26 AUGUST LA CHIOŞCURILE DE DIFUZARE A PRESEI

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator :
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Redactor-coordonator adjunct:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)

Grafică şi DTP:
Adrian Armăşelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Romeo Dumitru
(romeo_dumitru@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728, 0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 23.000 de exemplare.

SNA Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare iulie 2005 - iulie 2006), LEVEL are 127.000 cititori/număr.

INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:



Don't play

În timp ce toată suflarea gameristică îşi petrece în suferinţă zilele rămase până la lansarea mega-hitului BioShock, unui tânăr nerăbdător să-şi cumpere Madden NFL 08 proaspăt lansat îi surâde şansa. La Toys R US, pentru fiecare Madden 08 cumpărat, primeşti un discount de 50% pentru un al dollea joc, la alegere. Eroul nostru se gândeşte să-i dea o şansă BioShock-ului, îşi exprimă această dorinţă şi, în ciuda faptului că mai erau şase zile până la lansarea oficială, angajatul TRU îl serveşte. Ce poate fi mai ironic pentru cineva care nu mai visează decât BioShock? Intriga îl găseşte pe fanul NFL întrebând mirat, pe forumul NeoGAF, dacă jocul al cărui demo era atent disecat nu ar fi trebuit să fie lansat pentru că el a reuşit să-şi cumpere unul de la TRU. Şi a început nebunia, nimeni nu ştia dacă Take Two le-a pregătit o surpriză, angajaţii TRU nu au fost informaţi sau Toys R US a ignorat indicaţiile publisher-ului şi a furat startul. Se pare că nu este vorba de nicio surpriză, aşa că rămânem cu ultimele două variante. De asemenea, este greu de crezut că Toys R US ar fi riscat „un scandal diplomatic" şi să strice o relaţie cu un potenţial mare pe viitor. Au fost cazuri izolate, deci profitul nu a fost foarte mare, mai ales că cei nerăbdători să pună mâna pe joc aveau pre-comenzi şi, cu toată nebunia lor, nu prea păreau dispuşi să plătească pentru două exemplare BioShock. Este foarte probabil ca angajaţii din mai multe magazine TRU să nu fi dat o importanţă prea mare datei de lansare. „What the hell?! Dacă am primit jocul, de ce să ţin magazia ocupată?". Dar mai este posibil, într-o mică măsură, să avem de-a face cu o strategie care să atragă şi mai mult atenţia asupra jocului. Spun într-o mică măsură pentru că succesul demo-ului lansat pe Xbox Live a fost enorm şi oricum aproape doar de asta se vorbea.

În încheiere, revin la norocosul care, pe lângă faptul că a făcut rost de un BioShock în timp ce alţii jucau demo-ul pentru a mia oară şi visau la data lansării, l-a mai cumpărat şi la jumătate de preţ. Evident că, după ce a prezentat dovada ultimei sale achiziţii, au început să curgă înjurăturile şi/sau felicitările. Un răspuns a fost de-a dreptul genial: „Don't play. Wait for us."

■ Rzarectha

Wait for us

TOP 3 / REDACTOR



cioLAN
1. Civilization IV – Beyond the Sword
2. Geometry Wars: Retro Evolved
3. Rugby 08



BogdanS
1. BenQ FP241VW
2. Logitech G15
3. Sony Vaio VGN-FZ11Z



Locke
1. Arena Wars Reloaded
2. Ghost Recon Advanced Warfighter 2
3. Geometry Wars: Retro Evolved



Marius
1. Civilization IV – Beyond the Sword
2. Colin McRae: DIRT
3. Rugby 08



Rzarectha
1. Ghost Recon Advanced Warfighter 2
2. Rugby 08
3. Civilization IV – Beyond the Sword



KiMO
1. Geometry Wars: Retro Evolved
2. Colin McRae: DIRT
3. Arena Wars Reloaded



Koniec
1. Civilization IV – Beyond the Sword
2. Ghost Recon Advanced Warfighter 2
3. Rugby 08

cuprins dvd

Demo

Civilization IV: Beyond the Sword
Dead Reefs
Global Conflicts: Palestine
Ghost Recon Advanced Warfighter 2 MP
RIP3: The Last Hero
Scavenger
Sherlock Holmes: The Awakened
Ship Simulator 2008
Surf's Up
Transformers

MODs

Causality Effect
Command and Conquer: All Stars
Insurgency
Project FarCry

Filme

Brothers in Arms: Hell's Highway
BioShock
Bladestorm
Burnout Paradise
Call of Duty 4 Dead Silence
Call of Duty 4 Live Demo
Crysis Countdown
Enemy Territory: Quake Wars
Eye of Judgement
Folklore
Gears of War PC
Guild Wars: Eye of the North
Halo 3
Halo Wars
Heavenly Sword
Half-Life 2 The Orange Box
LEGO Indiana Jones
LittleBigPlanet
Mass Effect
Metal Gear Solid 4
Naruto: Rise of a Ninja
Project Offset
Rage
Resident Evil 5
Resident Evil: Extinction
The Simpsons Game
StarWars: The Force Unleashed
Too Human
UFC 2009
World in Conflict

Imagini

Beowulf
Medal of Honor: Airborne
The Scourge Project
Warhound
World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Wallpaper

Beowulf
Heavenly Sword
Kane & Lynch: Dead Men
Screensaver
Ghost Recon Advanced Warfighter

Drivere

ATI Catalyst 7.6 CCC
NVIDIA ForceWare 94.24

Patch

Colin McRae: DIRT v1.2
Gothic 3 v1.4 Comunity Patch
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 v1.02
Overlord v1.2
Rainbow Six: Vegas v1.05
Space Force - Rogue Universe v1.1
Test Drive Unlimited v1.66A

Antivirus

Kaspersky Anti-Virus Personal 7.0.0.125 Beta

Freeware

Fresh UI 7.88
Maxthon 2.0.2.2961
nVidia nTune 5.05.47.00
Quick StartUp 2.2
RunScanner 0.9.5.0

Shareware

AVI to DVD Maker 1.9
DefenseWall 2.00
PowerISO 3.8
PowerStrip 3.75 Build 590

EXTRA

Bontago (versiune completă)
C-evo (versiune completă)
Paintball 2 (versiune completă)
The Last Adventure
LEVEL DVD Finder

NOTĂ

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

Orice informații suplimentare se pot obține printr-un e-mail trimis pe adresa alex_draghini@vogelburda.com

DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea DVD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

Joc Full!!!

Pariah



E timpul pentru o schimbare! E timpul pentru FPS! Pariah este un shooter futuristic ce pune jucătorul în pielea doctorului Jack Mason, a cărui misiune este să escorteze, de pe planeta închisoare Pământ către un laborator medical din afara sistemului, un subiect criogenizat pe nume Karina, „fericita" purtătoare a unui virus transgenic necunoscut și deosebit de periculos. Una dintre caracteristicile unice ale jocului este posibilitatea îmbunătățirii performanțelor armelor din dotare. Diversele modificări transformă armele în mașinării ucigașe de neoprit, iar pe voi în veritabile clone ale lui Rambo. Nouă ne-au plăcut „ustensilele" din Pariah. Acum e rândul vostru să le încercați.
P.S. Dacă aveți probleme cu rularea jocului, citiți instrucțiunile din documentul „PARIAH_FIXES.txt" de pe DVD. Procedați ca atare și nu veți mai avea. Cheers!

SEPTEMBRIE 2007

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: TRIBES OF THE EAST



Aşadar, în septembrie ajunge sperăm şi la noi ultimul capitol din Heroes V. Povestea începută cu nunta întreruptă a reginei Isabel va primi un deznodământ, iar profeţia despre sosirea lui Dark Messiah va prinde în fine formă. Poate că aşa o să înţelegem şi care era treaba cu acest Dark Messiah din jocul cu acelaşi nume.

Heroes of Might and Magic V: Tribes of the East vine cu o nouă facţiune, orcii, o nouă campanie, un nou nivel de upgrade pentru unităţi şi o mulţime de vrăji, artefacte şi clădiri noi. De asemenea va fi stand-alone, ceea ce înseamnă că nu aveţi nevoie de DVD-ul Heroes V ca să jucaţi acest expansion.



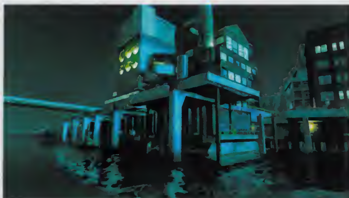
EA, ÎN CĂDERE LIBERĂ



Nici chiar în cădere, chiar deloc, dar se vaită. În ultimele declaraţii financiare legate de încasările din primul sfert al acestui an fiscal, EA a avut un profit net de 229 de milioane de dolari. Deşi suma pare mare, ea este mai mică cu 4% faţă de încasările de anul trecut, adică o pierdere de 132 de milioane, faţă de 81 de milioane (pierderile faţă de anul fiscal 2006). O mare parte din banii făcuţi anul acesta au fost aduşi de prietenul copiilor şi spaima puşcăriilor azasba-bla-bla, cum i-o zice, Harry Potter. Neînfricoşatul olar a adus încasări de peste două milioane de dolari, demonstrând încă o dată că rezolvi mult mai multe cu bagheta decât cu pulanul. Oricum, mai multe despre ce are de spus EA despre încasări şi predicţii puteţi citi pe GameIndustry.biz.

GTA IV A FOST AMÂNAT

Take-Two a anunţat că lansarea lui GTA IV va avea loc în 2008, nu în octombrie 2007, cum fusese programată iniţial. Motivul? „Amânarea a fost esenţială pentru a asigura calitatea jocului". Mai mult, „Le datorăm milioanelor de fani, talentatei echipe de producători şi acţionarilor să ne asigurăm că GTA IV va fi o experienţă extraordinară şi în acelaşi timp una care foloseşte la maximum avantajele tehnologiei next-gen." Fiind unul dintre milioanele de fani (şi un potenţial acţionar dacă aş primi o mărire substanţială de salariu... *ahem*), mă simt puţin vinovat... Nu-mi datoraţi nimic, băieţi, băgaţi călugăriţele ălea ucigaşe, presăraţi câteva cercetaşe păcătoase şi vreo cinşpe martori ai lui Iehova cu Biblii automate şi din partea mea puteţi să-l lansaţi în octombrie liniştiţi. Cui îi pasă de bug-uri când poţi comite genocid în drum spre bordel?



XBOX 360 SE IEFTINEŞTE

Microsoft a confirmat că toate cele trei versiuni ale consolei Xbox 360 s-au ieftinit începând cu 8 august, dar numai în SUA şi Canada. Astfel, preţul versiunii standard cu 20 GB a scăzut cu 50 de dolari, până la 349,99 de dolari, versiunea Core (fără HDD) s-a ieftinit cu 20 de dolari, până la 279,99 de dolari, iar Xbox 360 Elite cu HDD de 120 GB costă cu 30 de dolari mai puţin, adică 449,99 de dolari.

Frumos. Pe când şi-n Europa?



SE VOR LANSA — SEPTEMBRIE 2007

Blazing Angels II: Secret Missions of WWII	Ubisoft
Stranglehold	Midway
Medal of Honor: Airborne	EA
The Witcher	CD Projekt
Enemy Territory: Quake Wars	Activision
BlackSite: Area 51	Midway
Settlers VI	Ubisoft
MotoGP 07	THQ
Tabula Rasa	NCsoft
The Sims 2 Bon Voyage	EA
Settlers VI	Ubisoft

Horizon

Inspirat de natură

multimedia <
aplicaţii de birou <
jocuri <



22" HORIZON TFT 2205SW-TD wide

Diagonală: 22"
Timp de răspuns: 5 ms
Conectori: DVI; Contrast: 800:1
Certificări: TCO '03
Luminozitate: 300 cd/mp
Rezoluţie maximă: 1680 x 1050
Unghi vizibilitate orizontal / vertical: 160
TV-Tuner; Telecomandă; Boxe

prin partenerii:
distribution
ASESOFT
www.asesoftdistribution.ro



HELLGATE: LONDON ÎN NOIEMBRIE

În sfârşit, Electronic Arts şi Flagship Studios au avut bunăvoinţa să ne spună şi nouă când o să lanseze Hellgate: London. Deşi mă aşteptam ca primul lor anunţ de acest fel să ne dezumfle cumplit, anunţând o dată gen 2009+, au fost băieţi drăguţi şi ne-au spus că ne vom putea da prin poarta Raiului, Londra, în noiembrie. Mai exact, jocul va fi lansat prima dată în America pe data de 31 octombrie, iar în Europa pe 2 noiembrie. Numai bine să ne jucăm de-a pac-pacul cu monştrii de sărbătoarea noastră naţională, Halloween.

SPLINTER CELL: CONVICTION, AMÂNAT

Ubisoft a anunţat că următoarea incursiune a super-secretului super-agent Sam Fisher a fost amânată până în primăvara lui 2008, ceea ce înseamnă că nu mai pupăm Splinter Cell: Conviction în noiembrie 2007, ci în al patrulea sfert din anul fiscal 2007-2008, adică prin martie 2008.

Noroc că avem ce juca până atunci.



NU MAI EXISTĂ IRRATIONAL GAMES

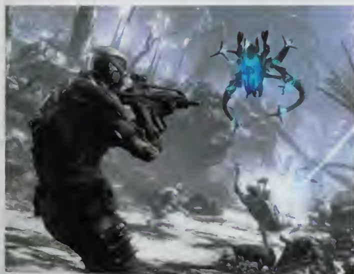
Sper că nu am speriat pe nimeni cu acest titlu. Irrational Games (System Shock 2, Freedom Force, Tribes: Vengeance, SWAT 4 şi Bioshock) au devenit de acum 2K Boston şi 2K Australia. Această schimbare este o răsplată pentru rezultatul proiectului „Bioshock" şi are rolul de a evidenţia apartenenţa Irrational la marea şi fericita familie Take Two. Bineînţeles că toate părţile implicate au lansat declaraţii cu mulţi de „Suntem mândri că/să" în text şi uite aşa Irrational s-a transformat în 2x2k. Păcat, am rămas fără un nume foarte îndrăgit.



UBISOFT PROPULSEAZĂ NITROBIKE EXCLUSIV PENTRU WII

Ubisoft a anunţat că va lansa jocul Nitrobike exclusiv pentru Wii, în luna noiembrie a acestui an. Realizat de Left Field Productions, compania care a dezvoltat şi Excitebike 64 pentru Nintendo 64, Nitrobike va fi publicat şi distribuit de Ubisoft. Jocul este un arcade care le va da jucătorilor posibilitatea să conducă motociclete cu reacţie, întrecându-se în curse contracronometru cu adversari pe măsură, în mod multiplayer şi mod online unic.

„Suntem încântaţi să aducem primul joc de motocros pentru Wii", a afirmat Jay Cohen, vicepreşedintele diviziei editoriale la Ubisoft. „Posesorii de console Wii vor îndrăgi cu siguranţă Nitrobike, un joc cu un gameplay plin de amuzament şi adrenalină."





CRYSIS, ÎN NOIEMBRIE

Planurile financiare pe care le are EA pentru perioada imediat următoare au scos la iveală, printre alte chestii mai mult sau mai puţin interesante, data de lansare a îndelung aşteptatului FPS Crysis. Evident, este vorba despre o amânare, altfel n-aş fi scris degeaba, EA modificând data lansării, anunţată anterior pentru perioada iulie - septembrie 2007, pentru noiembrie. 16 noiembrie.

Tehnologia Wireless 11 aNi garantată

DIR-635

D-Link Wireless N Router

1x 10/100 WAN
4 x 10/100 LAN
Interfaţă wireless 802.11 draft N de 300Mbps
Criptări WEP WPA şi WPA2
Dublu firewall NAT şi SPI





DWA-547

D-Link Wireless N PCI Adapter



Card PCI
Interfaţă wireless 802.11 draft N 300Mbps
Criptări WEP, WPA şi WPA2

DWA-142

D-Link Wireless N USB Adapter



Card USB
Interfaţă wireless 802.11 draft N 300Mbps
Criptări WEP, WPA şi WPA2

DWA-645

D-Link Wireless N CardBus Adapter



Card PCMCIA
Interfaţă wireless 802.11 draft N 300Mbps
Criptări WEP, WPA şi WPA2

Distribuitori autorizaţi

elko — Elkotech Romania - www.elko.ro
LASTING — LASTING System - www.lasting.ro
scop COMPUTERS — SCOP Computers - www.scop.ro

WIRELESS by D-Link N

D-Link® Building Networks for People

SAH DE LA UBISOFT

Ubisoft a anunțat publicarea jocurilor Chessmaster: Grandmaster Edition pentru PC, dezvoltat în studioul din București (Chessmaster X) și Chessmaster: The Art of Learning pentru Nintendo DS, dezvoltat în studioul din Sofia. În ambele jocuri, Josh Waitzkin, Maestru internațional, de opt ori câștigător al Campionatului Național de Șah al Statelor Unite, îi învață pe jucători tehnicile care stau la baza jocului de șah și cum să își perfecționeze aptitudinile pentru a deveni maeștri, cu ajutorul cursurilor și al tutorialelor ce se găsesc în cartea sa The Art of Learning (Free Press). Jucătorii vor putea să pună în practică tacticile învățate în mod single player sau să își provoace prietenii la diverse competiții amuzante, în mod multiplayer via LAN sau internet.





„Șahul este jucat de milioane de oameni din toată lumea, iar extinderea seriei Chessmaster pentru Nintendo DS va da posibilitatea fanilor să poată lua jocul cu ei, oriunde ar merge", a afirmat Tony Key, vicepreședintele diviziei de marketing a Ubisoft.

CHESSMASTER GRANDMASTER EDITION

Elemente cheie:

- Învață de la campionul Josh Waitzkin: Folosind principiile enumerate în cartea sa The Art of Learning, Josh plasează jucătorii în locul său, în câteva din situațiile în care s-a aflat de-a lungul carierei sale.
- Multiplayer wireless: Opțiunea wireless a consolei DS face posibilă înfruntarea a doi jucători. Există o varietate de jocuri interesante în mod multiplayer, printre care: Dark Chess, unde piesele adversarului sunt invizibile; Extinction Chess, unde învingător este cel care capturează primul toate piesele adversarului; și Losing Chess, un joc care răsplătește jucătorul care pierde primul toate piesele.
- Jocuri celebre: Jucătorii au acces la 900 de jocuri de șah dintre cele mai faimoase, care sunt comentate pentru a ajuta jucătorul să deprindă în acest fel noi strategii.
- Șah-mat: Jucătorul va avea parte de o distracție maximă datorită arsenalului de 600.000 de jocuri pe care le are la dispoziție.

Lansarea jocurilor Chessmaster: The Art of Learning și Grandmaster Edition este prevăzută în octombrie 2007.

WARHOUND

Polonezii de la Techland Software (Call of Juarez, Chrome, Xpand Rally) lucrează la Warhound, un FPS presărat cu elemente RPG, care vă va oferi senzația de liber arbitru. În acest joc primiți rolul unui mercenar care





are opțiunea să-și aleagă contracte, să se dezvolte pe plan personal sau să frece menta. Sună cunoscut? Mai exact, va depinde de voi dacă și când să mergeți în misiuni, dacă vreți să vă luați licența de înotător sau dacă vreți să vă calificați pentru a folosi arme grele etc. Vine în 2008.



LEVEL TOP 10

1. Overlord	**Codemasters**
2. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles	**Bethesda**
3. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Cernobyl	**THQ**
4. Tomb Raider: Anniversary	Eidos
5. Lost Planet: Extreme Condition	Capcom
6. The Lord of The Rings Online: Shadows of Angmar	Codemasters
7. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	EA Games
8. Microsoft Flight Simulator X	Microsoft Game Studios
9. Driver: Parallel Lines	Ubisoft
10. Halo	Microsoft Game Studios

MICROSOFT GAME STUDIOS ÎN COMEDIE

Mulțumită celor de la Game Informer, aflăm cât de mult îi interesează pe cei de la Microsoft ceea ce se întâmplă în firma lor. Și nu vorbesc despre Carlita, femeia de serviciu, ci despre Shane Kim, vice-președinte al Microsoft Games Studios. Într-un interviu acordat celor de la GI, Shane Kim a vrut să facă un mare anunț, dar... stupoare... anunțul fusese deja făcut cu doi ani în urmă. Surpriza pregătită de Kim era lansarea următorului Resident Evil și pe Xbox 360, anunț ce l-a lăsat indiferent pe redactorul revistei, care i-a spus interlocutorului că acest anunț a fost făcut acum doi ani.

Bine că nu a venit să anunțe lansarea 360-ului.



HEROES PE CALCULATOR!

Ubisoft, în nemărginita sa mărinimie, s-a hotărât se ne dea posibilitatea să fim o stripteuză! Glumesc... De fapt, nu poți să știi niciodată... Oricum, Ubisoft a anunțat semnarea unui acord de licență cu Universal Pictures Digital Platforms Group pentru a dezvolta și publica un joc video bazat pe acțiunea seriei TV „Heroes®". După cum probabil știți, una dintre eroinele serialului era o mare stripăriță pe net.

În Statele Unite, primul sezon al seriei regizate de Tim Kring a atras peste 14 milioane de spectatori pe săptămână, fiind unul dintre cele mai populare seriale în rândul publicului cu vârsta între 18-49 de ani. „Heroes" este în prezent difuzat în mai mult de 30 de țări de pe mapamond și a fost clasat de către revista Time în topul primelor zece emisiuni televizate în 2006. Nu toată lumea admiră supereroii cu chiloții pe afară și îmbrăcați în colanți cu sclipici.

„Având o acțiune plină de suspans și personaje deosebite, seria pare predestinată să devină un joc video," a afirmat Christian Salomon, vicepreședinte al diviziei mondiale de licențe a Ubisoft. „Jocul le va oferi oamenilor posibilitatea să interacționeze direct cu universul captivant din „Heroes" și suntem convinși că-l va atrage atât pe fanii seriei, cât și pe amatorii de jocuri video."

„Colaborarea cu Ubisoft la dezvoltarea jocului se anunță a fi una foarte interesantă," a afirmat Tim Kring, producător executiv și creator al „Heroes". „Ubisoft a dovedit de nenumărate ori că are capacitatea de a transforma licențele în jocuri de excepție".

Eu vreau să mă joc cu ăla care are ochelarii cu care vede prin zid și care respiră prin piele sub apă !



LEGO INDIANA JONES

Încurajați de succesul celor două jocuri LEGO Star Wars, oamenii cu putere de decizie de la LucasArts (Forța polimerului fie cu el!) s-au hotărât să-l îmbrace în plastic pe bătrânul Indiana Jones și să-l scoată în lume după lansarea celui de-al patrulea film din seria care m-a convins că arheologia se face cu biciul și nu cu lopățica și târnăcopul cum vor ăia de pe Discovery să credem.

LEGO Indiana Jones este produs de aceiași oameni care au plastifiat Forța în LEGO Star Wars (Traveller's Tales) și va vedea lumina zilei în vara lui 2008 (probabil la scurt timp după lansarea din mai a lui Indiana Jones 4). Să-i fie aventura ușoară...

Bicicleta pliantă MATRIX

DAHON.



www.biciclete pliante.ro
www.dahon.com

O bicicletă pliantă cu prestanță, rapidă și performantă: o combinație de "mountain bike" și "road bike" într-un stil aparte. "Băiatul rău" în oraș, pe drumuri de țară sau pe cărări de munte. Pliere rapidă în doar 15 secunde.

> încape în portbagaj
> încape în lift
> încape în debara
> încape chiar și ... sub banca de la școală !!





Componente premium:
Cadru din aluminiu designed by Joe Murray; furcă cu suspensie Suntour NEX, cu blocare și reglare; 3x8 viteze cu deraileur SRAM X7; jenți WTB SX24 doublewall; frâne disc Shimano BR; butuci Shimano RM65; pinioane Shimano HyperGlide; pedalier FSO Dynadrive; ghidon Ritchey Rizer; șa SDG BelAir RL; pompă de aer sub șa; anvelope de viteză Continental SportContact. Garanție 2 ani

Bonus: set suplimentar de anvelope "all terrain" Schwalbe și apărători de noroi SKS

THE HUNT

Direct din Moscova, Buka Entertainment şi Orion Games anunţă primele detalii legate de jocul The Hunt. Este vorba despre un FPS în a cărui descriere întâlnim şi nelipsita promisiune de a revoluţiona acest gen.



Spicuim câteva dintre cele mai atrăgătoare elemente caracteristice ale jocului. Tehnologia AGEIA PhysX ne va permite nu numai să spargem fiecare geam, perete sau bibelou, dar ne va lăsa să şi



folosim ca arme bucăţile rezultate. Adică pui umărul într-un perete, dai cu el de pământ, scotoceşti prin moloz şi arunci cu cărămizile după Omul Negru. Personajul principal nu este un super soldat antrenat de Chuck Norris, ci un om de pe stradă care se nimereşte să fie într-un moment nepotrivit la locul nepotrivit. Aşa că nu va avea prea mari şanse într-o luptă mano a mano, ci va trebui să folosească tertipuri mişeleşti. Adică: Stealth! Se ascunde în spatele banditului şi printr-o serie de combinaţii speciale îi va rupe făşul. Ce am putea cere mai mult decât să fie mai bun ca Bioshock?



CHIP SPECIAL AUTOMOBILUL VIITORULUI

Începând cu data de 26.08.2007, la chioşcurile de presă din toată ţara poate fi găsită o nouă ediţie a revistei CHIP Special, dedicată tehnologiilor de navigare şi entertainment în maşină. Revista îşi propune să ofere cititorilor deopotrivă soluţii pentru alegerea sistemelor potrivite în funcţie de necesităţi, configuraţia maşinii şi de buget, precum şi toate uneltele şi indicaţiile necesare pentru utilizarea acestora cu maximum de eficienţă. Sunt analizate soluţiile de navigare disponibile pe piaţa autohtonă, ca şi produsele destinate destinderii şoferului şi pasagerului la drum lung sau în aglomeraţiile urbane, începând cu deja simplele MP3 playere şi până la sisteme de redare DVD/DivX cu ecrane LCD în bord, pe plafon, pe tetieră, în parasolar şi chiar în oglinda retrovizoare. Sunt prezentate, de asemenea, sisteme de navigare formate din laptop şi software, PDA şi GPS, precum şi configuraţii CarPC. Nu au fost uitate ghidurile de cumpărare şi testele de PDA-uri cu GPS. La cele prezentate mai sus se adaugă prezentări ale celor mai noi şi mai bune programe de navigare de pe piaţă, sfaturi pentru configurarea rutelor online şi suite de aplicaţii shareware utile pentru PDA. CHIP Special conţine concursuri inedite, cu premii în receiver-e GPS şi aplicaţii de navigare. Vă invităm, aşadar, ca din 26.08.2007 să căutaţi revista la chioşcurile de presă din oraşul vostru!

www.chip.ro



DUKE NUKEM PE XBLA

George Broussard, marele boss de la 3D Realms, a declarat că Duke Nukem s-ar putea să apară şi pe Xbox Live Arcade. „Am discutat cu oamenii de la Microsoft şi avem o echipă care s-ar putea ocupa de portare. Momentan aşteptăm 'binecuvântarea' celor de la Microsoft". Să sperăm că Microsoft o să dea undă verde proiectului, iar noi o să căpătăm ceva de făcut până la apariţia eternului Duke Nukem Forever.



DEPENDENŢII DE MMO-URI NU SUNT PUSTNICI

Un studiu recent, realizat de Nottingham Trent University pe un eşantion de 1 000 de gameri „culeşi" din întreaga lume, şi publicat în CyberPsychology and Behaviour, a reuşit să clatine mitul conform căruia jucătorii de MMO-uri sunt nişte adevăraţi lupi singuratici. Să ne uităm puţin peste rezultate. Aproape 75% din cei intervievaţi şi-au făcut prieteni on-line. Dintre aceştia, aproape jumătate s-au cunoscut în „spaţiul real", iar unul din zece a reuşit să-şi „cunoască" (în stil biblic) „partenera de raid". Mai mult, în jur de 81% joacă alături de prietenii (sau familia) din viaţa reală. Circa 30 de procente au fost atraşi (elfiţele arată bine) de alt jucător (sau jucătoare), iar 40% preferă să poarte „discuţii de suflet" cu prietenii din lumea cea virtuală şi colorată. Acum vă las. Must... play... WoW. Oamenii ăştia au reuşit mai mult decât mine în zece ani de bătut cârciumile. Damn you, real life!



DIRECTX 10.1 COMPATIBIL CU PLĂCILE DX 10

După ce mai multe site-uri au anunţat că DirectX 10.1 nu va avea support pentru plăcile DX10 şi jumătate de planetă a început să-i înjure în cor pe cei de la Microsoft, 8800-uri şi HD2900XT-uri se pregăteau să zboare pe geam, oamenii au început să-şi descarce Ubuntu şi probabil câteva mulţimi au plecat cu torţele spre Washington USA, se pare că Bill Gates şi fiii sunt nevinovaţi de acuzele aduse. DirectX 10.1 se va înţelege de minune cu hardware-ul DX10 şi tot scandalul a fost de prisos. Situaţia a fost lămurită de Sam Glassenberg, Lead Program Manager la Microsoft, într-un interviu telefonic acordat site-ului next-gen.biz. Ar fi fost prea de tot.



LIVE ARCADE PENTRU WINDOWS

O veste cum nu se poate mai bună. Microsoft s-ar putea să lanseze serviciul Live Arcade chiar din acest an. Această informaţie a apărut după evenimentul Gamefest 2007 care a avut loc în Seattle. O dată cu lansarea pentru Windows, Microsoft va trebui să înfrunte o concurenţă numeroasă reprezentată atât de portalurile de download cât şi de platformele de distribuţie digitală, exemplul cel mai cunoscut fiind STEAM. Cu ce titluri sunt în acest moment pe Live Arcade noi suntem siguri că se vor descurca foarte bine.



DISNEY INTERACTIVE STUDIOS ANUNŢĂ SERVICIUL DGAMER

Fanii jocurilor video Disney se vor putea conecta între ei din întreaga lume prin DGamer, o funcţie inovatoare ce va fi lansată, pentru început, în America de Nord în mai 2008, exclusiv în toate titlurile Disney Interactive Studios pentru Nintendo DS. DGamer va oferi o comunitate în care jucătorii de jocuri video vor putea interacţiona,



personaliza şi partaja conţinut între consolele Nintendo DS, dar şi pe computere folosind website-ul Disney.com. DGamer a fost timpul media briefing-ului Disney Interactive Studios la E3 Media & Business Summit 2007.

Folosind conexiunea Nintendo Wi-Fi în Nintendo DS, DGamer va permite jucătorilor să interacţioneze şi să facă chat între ei, local sau prin Internet. Utilizatorii DGamer vor putea crea avataruri personalizate, să-şi facă noi prieteni, să facă chat cu prietenii, să vadă scorurile prietenilor, şi să voteze în sondaje de opinie.

DGamer va fi inclus fără costuri suplimentare în jocurile Nintendo DS al Disney Interactive Studios ce vor apărea anul viitor, bazate pe franşize populare, precum The Chronicles of Narnia: Prince Caspian şi Spectrobes II.

UBISOFT ŞI 20TH CENTURY FOX ÎŞI UNESC FORŢELE PENTRU „AVATARUL"

Ubisoft, unul dintre cei mai importanţi editori de jocuri video din lume, a anunţat că va dezvolta şi publica un joc video bazat pe acţiunea filmului Avatar, de la Twentieth Century Fox. Avatar este următorul film ce va fi realizat de James Cameron, în a cărui filmografie se regăsesc: Titanic, True Lies, The Abyss, Aliens, The Terminator şi Terminator 2: Judgment Day.

Avatar redă povestea unui fost puşcaş marin care este trimis fără voia sa pe o planetă



necunoscută, plină de vietăţi extraterestre. La fel ca un Avatar, un spirit uman aflat într-un corp străin, personajul se simte sfâşiat între două lumi, într-o luptă disperată pentru propria supravieţuire şi pentru cea a speciilor indigene. Iniţiat cu mai bine de zece ani în urmă, Avatar este primul film regizat de Cameron după succesul obţinut în 1997 cu „Titanic". WETA Digital, câştigătoare a premiului Oscar şi renumită pentru munca depusă la realizarea trilogiei "The Lord of the Rings" şi a peliculei „King Kong" va integra un nou gen de imagine bazată pe noi tehnologii CGI pentru a transforma peisajul şi personajele în imagini artistice 3D care vor cufunda publicul într-o lume necunoscută, plină de creaturi, personaje şi peisaje incredibile.

„Suntem încântaţi să colaborăm cu 20th Century Fox şi James Cameron la realizarea acestui important proiect. Scenariul, intensitatea vizuală şi efectele speciale reprezintă surse de inspiraţie excepţionale pentru a crea o experienţă interactivă unică", a afirmat Yves Guillemot, chief executive officer al Ubisoft. „Echipele de creaţie Ubisoft sunt nerăbdătoare să reconstituie peisajul 3D realizat de Cameron pentru a obţine un joc care va cuceri atât pe fanii jocului, cât şi pe cei ai filmului".



Lansarea jocului şi a filmului sunt prevăzute pentru luna mai 2009.

NEED FOR SPEED PROSTREET

Se rescrie istoria?

La prezentarea făcută la E3 jocului NFS: Pro Street, s-a făcut un anunţ care a băgat în fibrilaţii tot omul amator de jocuri cu maşini. În NFS: Pro Street se reintroduce Damage pentru maşini. Adică ne vom întoarce un pic pe timpul lui NFS: Porsche Unleashed, care, după mine, a fost cel mai bun joc al seriei NFS. John Doyle, un producător al jocului, vine în sprijinul prezentatorului de la E3 şi ne spune că, în sfârşit, s-au luat la cunoştinţă şi doleanţele publicului larg şi s-a implementat acest sistem de damage care, spune el, va fi ceva fantastic. Tot el declară că jucătorii de NFS cer în mod constant doar de trei ani de zile acest lucru, dar eu cred că mai degrabă o fac de şapte ani. Este o mişcare extraordinară făcută de EA, deoarece se vor recâştiga o mulţime de jucători care au migrat de la seria NFS, devenită din ce în ce mai arcade, către alte simulatoare mai serioase. Eu recunosc că nici nu am jucat NFS: Carbon, mulţumindu-mă să mă uit la cei din jur şi să spun pas. Niciodată nu am avut o pasiune pentru folosirea unui parapet în luarea unei curbe sau pentru verificarea stabilităţii fiecărui stâlp de pe traseu fără ca măcar să apară o crăpătură pe parbriz. Dar acum... ehee... acum se schimbă calimera.

Fără poliţie!

Nu se spun prea multe despre povestea din spatele jocului, dar nici nu cred că este prea mult de spus. EA a trecut peste teribilismul curselor ilegale de stradă şi a ajuns la chestii mai serioase. De această dată nu ne vom mai alerga prin oraşe, evitând traficul nebun şi fugind atât de poliţie, cât şi de restul competitorilor. Traseele vor fi unele dedicate în mod exclusiv curselor organizate la sânge şi care sunt copiate după piste consacrate ale genului. John Doyle chiar se bate cu pumnii în piept cât de reale sunt zonele prin care ne vom da cu maşina, ţinând să puncteze foarte clar că a fost prin diferite părţi ale lumii pentru a face copii la indigo ale traseelor. Nu ştiu câtă lume îi va verifica spusele, dar trebuie să îl credem pe cuvânt.



Eat my dust, suckers!

Cu cheia franceză într-o mână

Pregătiţi-vă pentru o experienţă originală oferită de EA cu nişte maşini pe care puţină lume a avut posibilitatea să le testeze într-un joc până acum şi mai puţină lume în viaţa de zi cu zi. În mod normal, maşinile ProStreet sunt destinate curselor drag şi sunt uşor recunoscute datorită roţilor din spate supradimensionate pentru o aderenţă mai bună şi motoarelor supraalimentate V8 de capacitate foarte mare. NFS Pro Street va avea, după spusele producătorilor, cea mai mare bază de date cu piesele custom oferite pentru a îmbunătăţi performanţele maşinilor. Mii de şaibe şi şuruburi de la cei mai mari producători de astfel de piese vor fi puse la dispoziţia jucătorului, mărind considerabil timpul petrecut în atelier, unde vom căuta soluţia perfectă pentru bolidul ales de noi. Se pare că această personalizare a maşinilor chiar le va pune beţe în roate celor care nu prea ştiu cum arată o şurubelniţă sau o bujie (de ex. eu) deoarece nu se va păstra sistemul clasic de evaluare a performanţelor unei piese. Astfel, ele nu vor mai purta nume care vorbesc de la sine (turbo kit 1-2-3 ş.a.m.d.), ci adevăratele lor nume cu care se găsesc pe piaţă. Soluţia găsită de EA la această problemă este una foarte interesantă. Aşadar, fiecare jucător care se simte maestru constructor de maşini va putea pune pe net configuraţiile considerate a fi cele mai potrivite pentru o maşină în parte, iar cei care nu se descurcă singuri vor putea da jos direct din joc schiţele dorite. Mă abţin totuşi de la a lua de bune aceste declaraţii deoarece nu cred că ne vom prinde urechile chiar în halul ăsta la personalizarea maşinii. Aş putea da un singur motiv: preţurile pieselor vor vorbi de la sine.



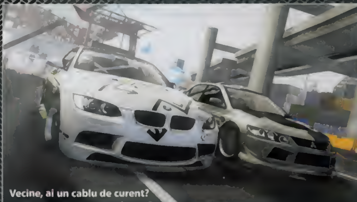
Sayoko Ohashi



Krystal Forscutt

Fotorealistic Beaver

Din punct de vedere grafic, jocul se vrea a fi o mare capodoperă. Interviurile cu producătorii şi filmuleţele puse la dispoziţie publicului larg lasă să se înţeleagă faptul că NFS Pro Street va fi unul dintre jocurile a căror grafică sfidează realitatea. Deşi s-a lăsat deoparte o mare parte din personalizarea grafică a maşinilor (fără neoane sau alte idioţenii), maşinile şi traseele vor fi ceva nemaivăzut. De departe, după cum spun şi producătorii, cea mai mare importanţă i s-a acordat fumului. Fumul scos de roţi când faci un burn-out, fumul scos de motor când a crăpat, fumul scos de ţeava de eşapament a maşinii din faţă, ce mai... fumul va vinde produsul. Acest lucru nu îl spun eu, ci acelaşi John Doyle care într-un interviu de trei minute a vorbit mai ceva ca renumitul Ilie Dobre. Unul dintre cele mai impresionante lucruri legate de fum pe care le-am văzut în filmele de prezentare este momentul în care el se învârte pe roată când unul dintre prezentatori face un burnout pe loc. Nu mai vorbesc despre cel în care acelaşi individ se învârte pe loc până când maşina aproape nu se mai vede de fum.



Vecine, ai un cablu de curent?

În momentul în care dai cu maşina de un perete, să te aştepţi la un adevărat festival al bucăţilor de metal, fibră de sticlă şi plastic, care vor sări în toate părţile. Sistemul de damage vrea să fie foarte avansat, fiecare componentă a maşinii acţionând şi dezasamblându-se separat de rest. Dacă vei trosni doar oglinda de o margine a mantei, aceasta va rămâne agăţată într-o sârmă şi îţi va cloncăni tot drumul ca să te enerveze. Şi asta nu este tot. În funcţie de cât de tare dai de parapete, maşina se va resimţi şi se va comporta pe potrivă. Gata cu arcade-ul! Woohoo!!! In your face!

Chiquitas!

Nici un NFS care se respectă nu poate fi lipsit de aportul calitativ al măcar unei tipe mişto care să se fâţâie prin faţa şoferilor, distrăgându-le atenţia. De această dată, vom avea parte de două bucăţi marca Eva. Una dintre ele este (ab)originară din Australia şi este o fostă participantă la un Big Brother cu canguri. Se numeşte Krystal Forscutt şi a apărut în poziţii destul de dezvăluitoare printr-o gaşcă de reviste, inclusiv prin FHM. Cea de-a doua reprezentantă a sexului frumos şi deştept foc este Sayoko Ohashi, cunoscută (de voi poate, că de mine nu) din filmul Shin Onimusha: Dawn of Dreams.

Încheind cu ce a fost mai frumos din tot jocul, mă voi duce să gugălesc nişte poze mai indecente cu cele două dive şi să mă mai uit o dată la filmele demonstrative din joc, căci tare frumoase sunt.

■ Koniec

- **Producător** EA Games
- **Distribuitor** EA
- **ON-LINE** www.ea.com/nfs/prostreet
- **Data lansării** noiembrie 2007

Walker, polițist spațial

SPACE SIEGE

Asaltul ultimei frontiere

Dintre toți pretendenții la coroana lui Diablo II, Dungeon Siege s-a aflat cel mai aproape de tronul jocului care a dat tonul uneia dintre cele mai mari isterii din istoria jocurilor pe calculator. Oamenii de la Gas Powered Games nu s-au mulțumit cu locul al doilea, au încărcat catapultele și au asaltat pentru a doua oară fortăreața ocupată de același Diablo II. Din nou, slujbașii aflați „în serviciul" lui Dungeon Siege 2 aproape au pătruns în sala tronului, dar și de data aceasta au scăpat ca prin urechile acului de acuzația de regicid. După două încercări eșuate - presupunând că scopul principal a fost răsturnarea lui Diablo din topurile gamerilor grăbiți - Chris Taylor și trupa lui de la Gas Powered Games s-au prins că este aproape imposibil să-l învingi pe Diavol la el acasă folosindu-te de propriile-i arme. O schimbare de tactică era absolut necesară și, prin urmare, Chris Taylor, materia cenușie din tărtăcuța lui Supreme Commander, a copt o idee măreață: „să fie în spațiu și să i se spună...*pauză de efect*... Space-ace-ace-ace Siege-iege-iege-iege!!!!".


Lumina de la capătul tunelului

Foc de voie

Siege-ul nostru carele ești în Space...

Recunosc că anunțul de la E3 m-a luat pe nepregătite. Ok, deștepții de la Gas Powered Games au văzut că Pământul nu mai suportă încă un hack and slash fantasy, așa că au mutat coșmelia în spațiu, i-au dat un nume demn de filmele proaste ale anilor '50 și se așteaptă să fie venerați pentru originalitatea ideii. Right! Ce ți-e și cu prejudecățile ăstea care, ale naibii, se mai și confirmă în 80% din cazuri. Totuși, având în vedere că am început să mă satur de fantasy, că personajele principale sunt Chris Taylor și trupa lui și că am ucis prin epuizare două mouse-uri în Dungeon Siege, le-am acordat prezumția de nevinovăție și am săpat puțin mai adânc în căutarea unor detalii care să mă convingă că Space Siege va fi mult mai mult decât un Dungeon Siege printre stele. N-am găsit prea multe, jocul fiind anunțat relativ recent. Crâmpeiele de informație „scăpate" de „piari"" și vreo două interviuri acordate de Taylor unor curioși n-au reușit să declanșeze o epifanie în scepticul din mine, însă s-au dovedit îndeajuns de interesante încât să-mi gâdile curiozitatea. Dar să vă spun ce-am aflat până acum.


A început dezinsecția!

Pentru început, Taylor a recunoscut că în trecut personajele și povestea n-au fost principalele sale griji. Îi dau dreptate, în Dungeon Siege n-am rupt mouse-ul făcând scroll-ing prin conversații. În Space Siege, se laudă el, lucrurile vor sta cu totul altfel. Seth Walker, eroul asediului spațial (o să aflați în curând cine e și ce-i poate pielea) nu va fi o simplă grămăjoară de poligoane cu personalitatea unui dovleac, ci va deveni un personaj într-o poveste complexă, care nu va mai fi tratată ca o simplă scuză pentru un măcel de proporții galactice.


Trage, trântore!

„Deratizarea muștelor"

V-am promis că o să vă spun ce hram poartă sus-numitul Seth Walker. Să o luăm cu începutul. Omul, fâșneț cum îl știm și mereu nemulțumit de poziția lui în Univers, a luat-o la pas printre stele în speranța că spațiul cosmic se va dovedi o gazdă mult mai tolerantă la măgăriile lui decât bătrânul Pământ. ISCS Chrysanthemum, prima navă-colonie, a părăsit Terra în anul 2056. În următorii 138 de ani, optsprezece asemenea nave și-au luat zborul către stele, fără ca vreuna să găsească o planetă prietenoasă, unde să-și „verse" încărcătura. Incapabile să-și îndeplinească misiunea, navele s-au transformat în stații spațiale permanente, iar povestea noastră s-ar fi terminat aici dacă pe radarele coloniștilor n-ar fi apărut Elysium IV, un „bolovan" capabil să-i suporte pe mofturoșii pământeni. Odată înfipt în solul „elizian" sapiensul nu și-a făcut renumele de răș și, într-un timp record, a reușit să-i scoată din sărite pe băștinași (rasa



Ale naibii muşte!

Mândru mi's, implanta-m-aş

Kerak), o clică de alieni cătrăniţi, asemănători goangelor din Starship Troopers. „Insectoizii" n-au stat mult pe gânduri, au pus mâna pe furcile laser şi pe coasele ionice şi, într-un final, au reuşit să alunge paraziţii bipezi de pe planetă. Mai mult, hotărâţi să scape Universul de gunoaie, bătăioşii Kerak au invadat Terra. Oamenii, acum o rasă pe cale de dispariţie, şi-au înghesuit „reprezentanţii" în cinci navete şi i-au catapultat în vidul cosmic, cu speranţa că vor supravieţui îndeajuns de mulţi încât să nu se ajungă la incest atunci când vor fi nevoiţi să reclădească civilizaţia umană. Ghinionul i-a urmărit în continuare pe sărmanii oameni, patru nave fiind distruse în timp ce încercau să spargă blocada extraterestră. Viitorul devine şi mai sumbru (shhh, ei nu ştiu asta) atunci când soarta umanităţii ajunge în mâinile unui inginer din echipajul navetei Armstrong, singura „supravieţuitoare" a măcelului intergalactic.

Keep talking. Seth Walker.

Inginerul Seth Walker, văr bun cu artistul Johnny Walker şi individul pe care îl vom controla pe tot parcursul jocului, se trezeşte subit în postura de salvator al viitorului umanităţii. În spaţiu. Ca orice inginer-erou, Walker pune mâna pe cheia franceză, scoate şurubelniţa din cizmă şi tranzistorii explozivi din şerpar şi porneşte cruciada împotriva alienilor infiltraţi la bordul coşmeliei spaţiale Armstrong.

Taylor a recunoscut că în procesul de creaţie al unui joc din specia lui Dungeon Siege, dialogurile de calitate şi un voice acting decent au fost considerate un lux şi au primit atenţie doar în măsura în care aceasta nu dăuna celorlalte elemente (nu trebuie să vă spun care, dependenţilor de Diablo!) considerate esenţiale. În Space Siege, situaţia se va schimba, promite acelaşi Chris Taylor. În primul rând, personajul principal, Seth Walker, se va distanţa considerabil de tiparul eroului mut din H&S-ul clasic. Nu este o bucată amorfă de lut care ne este dată spre modelare la începutul jocului, este un personaj în toată puterea cuvântului. „Este Gordon Freeman al nostru, doar că poate să vorbească. Şi are ceva care te face să-l placi" glumeşte Taylor. Duse vor fi şi NPC-urile a căror singură slujbă e să vagabondeze prin peisaj în aşteptarea „comisiei de recrutare". Seth va salva omenirea însoţit doar de companionul său robotic, HR-V, o minune portocalie a tehnicii moderne.

Minitehnicus în spaţiu

Povestea va evolua în funcţie de alegerile morale făcute „pe drum", ceea ce înseamnă că în mod sigur vom avea parte de câteva finaluri alternative (sperăm la cât mai multe). Partea cea mai interesantă este apariţia unei relaţii strânse între sistemul de dezvoltare al personajului şi bunul mers al storyline-ului. Se pare că direcţia în care „vor curge" evenimentele este dictată şi de modul în care îl „creştem" pe Walker. Nu este clar ce sistem „arpigistic" va fi adoptat în Space Siege, unul complet nou sau unul cu vag miros de Dungeon Siege 2, dar se pare că la bază vor sta implanturile cibernetice. Cu fiecare implant, Seth va prinde puteri noi, dar îşi va pierde o părticică de umanitate. Lucrul cel mai trist este că odată cu umanitatea dispare şi respectul semenilor. NPC-urile „organice" vor fi mult mai recalcitrante în faţa unei jumătăţi de om călare pe jumătate de robot şchiop. Pe de altă parte, dacă renunţaţi la binefacerile tehnologiei, pierdeţi acel sentiment de „uberness" pe care numai ochii cu raze X şi un braţ de metal cu bicepsul cât un pepene vi-l pot oferi, dar câştigaţi încrederea semenilor şi, odată cu ea, accesul la anumite ramuri (interzise cyborgilor) ale storyline-ului. Perspectiva este cât se poate de interesantă: rejucabilitate imensă, nu trebuie să auzim aceeaşi poveste dacă ne hotărâm să experimentăm un „build" nou. Câştig pe ambele planuri. Nu mai spun de problemele existenţiale pe care o să ni le punem între două bătăi cu insectele. Merită să-ţi sacrifici umanitatea pentru a salva rasa de la pieire? Mai mult, merită omenirea un asemenea sacrificiu? Dar dacă o poţi salva fără să plăteşti preţul suprem? Merită efortul? Sau ce-ar fi să vă salveze altcineva? Mda, atâta filosofie mi-a făcut sete. Băieţe, o bardacă de ulei fin la băiatu', că-mi scârţâie maxilarul!

Space Stuff

Bineînţeles că s-a pus şi eterna problemă a „loot"-ului. Din ce aţi putut vedea până acum, Space Siege se îndepărtează din ce în ce mai mult de tiparul H&S-ului cel de toate zilele. Drept urmare, şi oferta de obiecte va suferi modificări. Taylor a promis că nu ne va împovăra cu o cantitate absurdă de obiecte, cum crede că a făcut-o în DS. Cum Space Siege nu este destinat exclusiv ahtiaţilor după „epice", sistemul de loot a fost regândit şi va deveni puţin mai exclusivist. În peregrinările sale, Walker se va împiedica de diverse device-uri şi implanturi pe care le va folosi pe pielea sa sau a prietenului său mecanizat. Nu ni s-a spus mai nimic despre instrumentele de frăgezit carnea inamicului, dar flinta SF pe care o puteţi observa în screenshot-uri îmi dă ceva speranţe.

Măcelul, că de la el a pornit totul, va fi, sper, atât pe placul muşchiului cât şi al creierului. Vor exista, bineînţeles, momente când vom scutura mouse-ul ca nişte posedaţi, dar şi situaţii în care un dram de minte ne va ajuta mai mult decât un chintal de implanturi. Un Chuck Norris futuristic, „implantat" până în măduva oaselor, nu va avea nicio reţinere în a da năvală ca orbetele în mijlocul hoardei invadatoare, pe când tradiţionaliştii alergici la tehnologie vor trebui să apeleze la armele specifice fiinţei umane: şiretenia, inteligenţa şi adaptabilitatea. Sper că oamenii de la GPC se vor ţine de cuvânt şi nu ne vor testa doar reflexele şi „mauşii".

Un alt feature cu care suntem „ameninţaţi" este o campanie multiplayer, unde patru jucători îşi vor da mâna întru stârpirea plăgii extraterestre.

Future Siege

În ciuda numelui complet neinspirat, Space Siege se anunţă un titlu interesant. Promisiuniile, ca de obicei, sună foarte bine şi sunt foarte curios dacă se vor regăsi toate în varianta finală care ne va lovi cândva în primul trimestru al anului 2008. Voi reveni cu amănunte după Games Convention unde, sper eu, Chris Taylor va fi mai darnic cu informaţiile.

■ cioLAN

- **Producător** Gas Powered Games
- **Distribuitor** SEGA
- **ON-LINE** www.spacesiege.com
- **Data lansării** trim. 1 2008

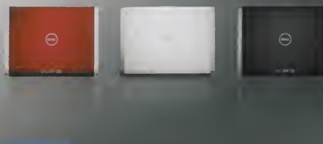


Cel mai subtire notebook de 13.3 inch din clasa lui

Descopera frumusetea si functionalitatea notebook-ului ultra-portabil Dell XPS M1330, ultra-subtire si cu o conectivitate superioara.

DELL XPS M1330

Dell XPS M1330 beneficiaza de cea mai noua tehnologie prin implementarea unitatii optice cu conectare prin slot; dispunde de conexiune HDMI si de functii de securitate pe baza de amprenta digitala.



Procesor Intel CORE 2
Display 13 3" WXGA
pixel Camera
Memory DDR2 SDRAM
Sata
8400M
Vista Business
External 56k V.90 Modem (USB), Wireless
Wireless N Mini-PCI Card, 10/100 Ethernet LAN on Motherboard
Altele Carry Case Nylon, Biometric Fingerprint Reader, Resource DVD XPS M1330 (Diagnostics & Drivers), AC Adapter (65W), Primary 6-cell 56WHr Li-Ion Battery, Dell Optical Scroll Premium Mouse
Garantie: 3 ani





1900 USD*

informaţii suplimentare şi comenzi contactaţi *GENESYS DISTRIBUŢIE* prin e-mail la sales@genesys.ro sau telefonic la 0725 187 800, 021 242 05 42. Oferta este disponibilă prin partenerii locali (accesaţi www.genesys.ro).



Let's Grow

Parteneri *GENESYS DISTRIBUŢIE:*
Bucureşti: TULIP COMPUTERS 021-2234242, DALL NET INTERNATIONAL 021-2322941, UNICORN COMPUTERS 021-2532228; SOFTCONNECT 0722-430029; STREAM NETWORKS 0722-367563; AGER BUSINESS TECH 021-2310904; TERRABYTE 021-2527275 **Bacău:** DEDEMAN 0234-513330; **Botoşani:** ICE COMPUTERS 0231-536777; **Braşov:** EXPERT SERVICE IT 0268-410898; **Câmpina:** TERON SYSTEMS 0244 514150, 0244-374374; **Cluj Napoca:** TERABIT 0264-433993; **Constanţa.** IIRUC-suc. DOBROGEA 0241-634595; **Craiova:** VERASYS INTERNATIONAL 0251-306016 **Focşani:** SECRET SERVICES 0237-237094; **Galaţi:** NEXIAL RESEARCH 0238-319120; **Iaşi:** BLUENOTE COMMUNICATIONS 0232 – 265995; **Mediaş:** BIROTEC 0269-845777; **Piteşti:** FAST ELECTRIC 0248-210037; **Suceava:** NETCOM ACTIV 0230-521268; **Timişoara:** SARATOGA 0256-499780

Grand Theft Auto IV

Tot ce a fost şi muuult mai mult decât atât

Trei litere cunoscute de o planetă întreagă. Chiar şi cei care nu au încercat în viaţa lor un joc video au auzit de GTA şi ştiu cu ce se ocupă. Bucurându-se de o asemenea popularitate, a fost de ajuns ca „GTA IV" să iasă din gura Rockstar pentru ca toată industria să înceapă să freamăte.

Dată fiind importanţa acestui joc, Grand Theft Auto IV a devenit subiectul unei bătălii aprige între Sony şi Microsoft, aceştia din urmă anunţând că de această dată Xbox va găzdui GTA-ul încă din prima zi. Mai mult decât atât, posesorii de console Xbox vor primi şi două „episoade" în plus, în exclusivitate, pentru care Microsoft a plătit nici mai mult, nici mai puţin de 50 de milioane de dolari. Vi se pare mult? Să vă spun atunci că suma poate fi amortizată, de exemplu, prin vânzarea a peste 110.000 de console Xbox 360 Elite. Tot mult? Atunci trebuie să menţionez şi faptul că seria GTA a trecut de mult de 50 de milioane de exemplare vândute şi Microsoft a încasat banii pe 12 milioane de 360-uri. Şi chiar dacă cifrele ar sugera că aceşti bani au fost prost investiţi, tot pe mâna celor de la Microsoft aş merge. Cele 50 de milioane pălesc pe lângă miliardul investit de EA în licenţa exclusivă NFL, mişcare care s-a dovedit a fi câştigătoare.

Răspunsul celor de la Sony ar putea veni sub forma unei ieftiniri a PS3-ului cu puţin timp înaintea lansării jocului, însă faptul că au pierdut şi această exclusivitate temporară se consemnează tot în dreptul loviturilor încasate. Analizând trecutul acestui joc, este lesne de înţeles de ce atâta agitaţie încă de la primul anunţ făcut de Rockstar. Vorba lui cioLAN, de când cu nebunia StarCraft II, a fost de ajuns ca Blizzard să spună că va fi un StarCraft II şi toată lumea a luat-o razna, atât de rău încât ediţia specială StarCraft: Battle Chest, lansată în 1999, a reuşit să reintre în Top 10 US. Pe scurt, Blizz a spus „Starcraft II" şi banii au început să curgă. Dar să revenim la seria GTA şi mai ales la ce surprize ne-a pregătit Rockstar pentru Grand Theft Auto IV.


Vă interesează o insignă?

Faceţi cunoştinţă cu Niko Bellic. Povestea lui începe în Europa de Est şi va fi continuată, cu ajutorul nostru, pe străzile din Liberty City, despre a cărui nouă înfăţişare vom vorbi puţin mai târziu. Impresionat de poveştile vărului său Roman, Niko se gândeşte că ar fi cazul să schimbe şi el coşmarul est-european pe „Visul american". Ajuns în Liberty City, constată că banii, maşinile şi femeile cu care Roman l-a ademenit existau doar în vise, în realitate vărul său ocupându-se de bunul mers al unei obscure firme de taximetrie. Nu numai că din declaraţia de avere lipseau banii, maşinile, implicit şi haremul, dar Roman era băgat şi în datorii şi implicat în afaceri cu tot felul de indivizi dubioşi. Ca şi în realitate de multe ori, „Visul american" rămâne doar o iluzie şi speranţele lui Niko se risipesc uşor pe străzile din Liberty City. În scurt timp, lucrurile se complică şi el se vede nevoit să revină la vechile metode, moment în care fiecare dintre noi va şti ce are de făcut. Chiar dacă nu ne vom revedea cu personajele din jocurile trecute, GTA IV vine cu mai multe nume noi. Little Jacob, bun prieten cu Roman, este un prosper traficant de arme la ale cărui servicii va apela şi Niko. Francis McReary este un poliţist corupt care ştie mai multe decât ar trebui despre trecutul lui Niko. Alte personaje anunţate sunt Tom Goldberg, Francis McReary, Elizabeta şi nu în ultimul rând Lola, specialistă în servicii. Veţi afla de care la iniţiativa lui Niko probabil.

O viaţă încărcată

În GTA IV, producătorii au accentuat importanţa scenariului în gameplay-ul jocului. Nu avem nici povestea clasică în care eşti sărac şi după câteva mii de maşini furate, oameni călcaţi şi gloanţe trase devii „ghetto fabulous" şi nici nu te lupţi pentru fiecare bucăţică de asfalt din oraşul tău înfruntând toată crima organizată. Acum avem un scenariu mult mai apropiat de realitatea anului 2007, iar desfăşurarea evenimentelor va fi puternic influenţată de deciziile pe care le luăm. Chiar dacă povestea asta este prezentă în descrierea multor jocuri, în GTA IV nu va conta doar pentru cine şi cum lucrăm sau pentru ce soluţie optăm într-o situaţie dată cu câteva variante de răspuns. Până şi ceea ce facem în „timpul nostru liber" va influenţa firul narativ al vieţii noastre. La „muncă" va fi mult mai lejer, ne vom putea ocupa de mai multe misiuni în acelaşi timp, iar unele dintre ele pot fi rezolvate şi pe parcursul mai multor zile. Ideea este să profiţi şi în alt fel de atmosfera şi posibilităţile din GTA IV. Libertatea de


Cu care vrei să mergi?


Turul oraşului la pas.





Niko se simte foarte bine în America.

acțiune, marcă înregistrată Rockstar, trebuia dusă mai departe. Producătorii sunt puși în fața dificilei misiuni de a face un pas important înainte față de capitolul III, iar GTA IV trebuie să creeze o prăpastie cel puțin la fel de mare ca aceea lăsată în urmă de GTA III și ai lui urmași. Chiar dacă, spre deosebire de San Andreas, nu vom mai putea să mergem la sală sau să ne îndopăm cu junk-food (la aspectul lui Niko putem schimba doar hainele), viața în Liberty City va fi extrem de încărcată. Banalul telefon mobil va juca un rol foarte important în joc. Cu ajutorul lui, Niko va putea să contacteze diferite persoane atât pentru afaceri (arme, misiuni sau transport), cât și pentru momente de „relaxare". Se pare că tot cu ajutorul telefonului mobil vom putea accesa și modul de multiplayer, despre care nu s-au pomenit alte detalii. Bine măcar că a fost confirmat. De asemenea, vom avea și acces la internet din anumite locații, iar unul din lucrurile pe care le vom putea face va fi să ne upload-ăm „CV-ul" pe net. Libertatea de mișcare este și mai mare acum, una din premierele acestui joc fiind reprezentată de posibilitatea de a ne putea cocoța într-o mulțime de locuri (scări de incendiu, stâlpi etc.). Pe lângă acțiunea în sine și plăcerea de a-l vedea pe Niko dirijând traficul din vârful unui semafor, deplasarea pe a treia axă va da o perspectivă nouă asupra gameplay-ului. Să trecem și la metodele de deplasare mai puțin solicitante. Niko este doar un est-european și cu siguranță nu pasionat de prea mult mers pe jos. Și dacă ar fi, Liberty City nu este un oraș pe care să-l bați cu piciorul. Avem in primul rând mașinile, pe care le lăsăm deoparte câteva momente, există transport în comun, autobuze și o linie de metrou, putem folosi ambarcațiuni și putem pilota elicoptere. În stațiile de autobuz, probabil și la metrou, vom putea să verificăm până și orarul după care circulă. Very nice touch! Chiar aștept să fug în miez de noapte după ultima cursă spre Bronx, cu nume de cod Bohan în Liberty City. Probabil unii dintre voi vor fi puțin dezamăgiți de absența avioanelor, explicația producătorilor fiind că nu am fi avut unde să le pilotăm. Mașinile din GTA IV nu se vor mai fura atât de ușor, doar suntem în 2007. Partea bună este că Niko se pricepe la hotwiring, însă tot ne va lua ceva timp, spre deosebire de jocurile trecute. Vom sesiza o îmbunătățire în felul în care se conduc mașinile, avem mai multe camere la dispoziție și portbagajul mașinilor va putea fi folosit. Suntem asigurați că s-au făcut progrese și la modul în care se comportă mașinile, capitol extrem de important în GTA IV. Se mai știe și faptul că în momentul în care folosim armele, camera se va muta deasupra umărului, vom putea bloca ținta pe inamici și un crosshair va apărea pe ecran. Rockstar nu a anunțat ce arme vor fi disponibile în joc și nici nu văd de ce ar fi făcut-o având în vedere că există o armată de oameni care analizează fiecare imagine. Astfel au fost descoperite următoarele arme: Desert Eagle, Remington 870, Glock, MP5, G3SG, SPAS-12, MP4, AK 47 și probabil multe altele ne așteaptă să ne fie de folosință, voința să fie. Și atenție... pentru că AI-ul polițiștilor din GTA IV ne va da mai mult de furcă. De asemenea, în GTA IV civilii vor da o mână de ajutor polițiștilor aflați în căutarea noastră, așa că eu propun să-i executăm „on sight".





My brother from another mother.



O fi proprietate personală sau „împrumutată"?

Welcome to the City!

Un lucru pe care s-a pus accentul a fost felul în care percepem viața în Liberty City. Totul va fi cât se poate de natural și în același timp extrem de diversificat. Străzile vor fi pline de viață în timpul zilei, în timp ce noaptea orașul va avea cu totul altă față, iar în anumite cartiere pot apărea și probleme. Planul este ca Liberty City să reproducă atmosfera New York-ului la un nivel care nu a mai fost atins până acum în jocurile video. Oamenii întâlniți pe străzile orașului vor avea diferite preocupări, unii își văd de drum, alții așteaptă autobuzul, citesc ziare, stau pe bănci, se bușesc în tine, se bat între ei s.a. Fiecare își găsește ceva de făcut și nu o să întâlnești doar coloanele de oameni care își văd liniștiți de drum.



Numai bună de eliberat trotuarele.

Patru din cele cinci cartiere ale New York-ului au fost recreate și redenumite. Vom avea așadar Algonquin (Manhattan), Dukes (Queens), Bohan (Bronx), Broke (Brooklyn) și o parte din New Jersey, care se va numi Alderney. Ca suprafață nu este la fel de mare ca San Andreas, însă producătorii au anunțat că în Liberty City nu vor fi zone nefolosite. Liberty City devine cel mai mare oraș din seria GTA, iar asemănările cu New York-ul sunt extraordinare, de la felul în care sunt dispuse cartierele și străzile, până la clădirile și locațiile reproduse în joc. Trebuie spus că străzile vor avea nume în GTA IV, mașinile vor fi dotate cu sisteme GPS, iar săgețile ajutătoare nu vor mai fi folosite. Există posibilitatea ca unele cartiere să fie deblocate doar pe parcursul jocului, însă acest lucru nu a fost confirmat până acum. Un lucru impresionant este faptul că, din momentul în care ai intrat în joc, nu vei mai fi deranjat de niciun „loading screen" orice ai face. Poți să intri și să ieși din clădiri, să folosești orice vehicul, să faci absolut ce vrei, totul va curge fără întreruperi, exact ca un film. La această reușită a contribuit și noul engine grafic folosit de cei de la Rockstar. „Rockstar Advanced Game Engine" – RAGE a mai fost utilizat o singură dată, în jocul Table Tennis. RAGE va fi susținut de un engine fizic și de euphoria, care se va ocupa de animația personajelor și, din ce s-a văzut până acum, face o treabă extraordinar de bună. Dacă orașul trebuie să fie natural și povestea cât mai realistă, nu se putea ignora nici animația personajelor, la care este loc de progrese față de jocurile trecute.

Două rele, nu contează

Pe final, o să amintesc și două vești mai puțin bune. Prima ar fi că jocul nu este anunțat și pe PC, însă suntem oarecum obișnuiți cu această tactică. Sperăm ca și de data aceasta GTA să ajungă, chiar dacă la un an diferență, și pe platforma pe care a prins viață. A doua veste este că GTA IV a fost amânat atât pe PS3, cât și pe 360 și nu va mai fi lansat în luna octombrie. Justificarea? Vor un produs mai bun, bineînțeles, așa că noi ne vom plimba prin noul și fascinantul Liberty City doar în 2008. Avem răbdare, nu e problemă, la ce toamnă încărcată ne așteaptă. Important este că aventura începută de DMA Design (actual Rockstar North) în lumea 2D cu primul GTA, acum nouă ani de zile, continuă în forță.

■ Rzarectha

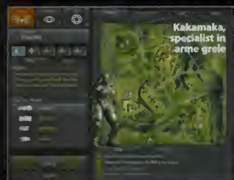


- **Producător** Rockstar North
- **Distribuitor** Rockstar Games
- **ON-LINE** www.rockstargames.com/IV
- **Data apariției** 2008

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

Multiplayer la puterea a doua

Am fost suficient de norocos să pun mâna pe cea mai nouă versiune Open Beta a unuia dintre cele mai aşteptate jocuri ale anului şi trebuie să recunosc că mă declar mulţumit. Despre joc, numai de bine. În cadrul testului, Splash Damage a pus la dispoziţia amatorilor o singură hartă de multiplayer, intitulată Valley, unde forţele pământene din cadrul Global Defense Force au misiunea de a dejuca planurile Strogg-ilor, care urmăresc să contamineze un sistem de alimentare cu apă şi să transforme populaţia locală în pocitanii. Pare puţin, dar s-a dovedit a fi mai mult decât


Kakamaka, specialist în arme grele

suficient pentru a-mi face o părere despre Enemy Territory: Quake Wars, cea mai nouă creaţie a studioului care ne-a oferit excelentul Wolfenstein: Enemy Territory. Aşadar, să-i dăm drumul.

Strogg vs. GDF

Valley este un teren de joacă vast şi complex, însă numărul de vehicule este suficient de mare pentru a le permite jucătorilor să acopere distanţe mari într-un timp cât mai scurt, iar obiectivele sunt bine delimitate, conflictul dintre GDF şi Strogg desfăşurându-se pe etape stabilite dinainte. În cazul de faţă, GDF are misiunea de a construi un pod şi de a escorta un MCP (Post Mobil de Comandă) în inima unei baze Strogg, ce trebuie neapărat cucerită pentru a lansa asaltul final asupra obiectivului principal. Următoarea mişcare o reprezintă dezafectarea unui generator de scut şi dinamitarea instalaţiei cu ajutorul căreia Strogg-ii încearcă să-şi spună punctul de vedere. Dar faptul că Strogg-ii apar cât ai bate din palme la fiecare întâlnire nu-l ajută deloc pe pământeni, sângerosul conflict dintre cele două tabere transformându-se adesea în bătălii viscerale cu valenţe cinematice imposibil de descris în câteva cuvinte. În aceste condiţii, succesul unei misiuni depinde numai de spiritul de echipă şi buna coordonare dintre membrii acesteia.

Fiecare facţiune este alcătuită din combatanţi împărţiţi în câte cinci clase cu abilităţi speciale – medic, asalt, suport, inginer şi lunetist, similare celor din Battlefield 2142 şi uşor de înţeles, dar cu mici diferenţe. De exemplu, jucătorii care aleg să joace din postura lunetistului (Covert-Ops, în cazul forţelor GDF) vor constata cu plăcere că se pot deghiza în Strogg-i sau oameni, în funcţie de tabăra din care fac parte. Ineditul nu se opreşte aici, clasele Strogg având la dispoziţie un număr sensibil mai ridicat de abilităţi speciale, dintre care se remarcă posibilitatea clasei Constructor de a repara vehicule sau piese de artilerie de la distanţă cu ajutorul unei drone, Tehnicienii, ce pot transforma un cadavru GDF în punct de spawn, şi Opressor-ii, care pot crea câmpuri de forţă pentru a se apăra de gloanţele inamice, iar la nevoie declanşează o devastatoare rază laser expediată de pe o staţie orbitală. Ambele tabere se laudă cu clase (Covert-Ops, respectiv Constructor) ce pot chema întăriri sub forma unor radare, piese de artilerie, turete automate anti-vehicul şi anti-personal.


Mmm... homo sapiens la grătar


M-a făcut mama constructor


Ajunge, m-am cărat [...] mare


Lansez contramăsurile!

La capitolul motorizare, GDF stă destul de bine, oamenii având la dispoziţie câteva ATV-uri, un Jeep, un transportor blindat, un tanc, un elicopter de atac şi unul de suport, ce poate găzdui doi mitralori amplasaţi de-o parte şi de alta a elicopterului, însă vehiculele Strogg sunt, de departe, mult mai interesante. Cele mai impresionante unităţi Strogg sunt un uriaş mech păşitor, ce sculpă moarte în orice direcţie rotind corpul principal pe 360 de grade indiferent de direcţia de mers, şi un jet-pack dotat cu lansator de grenade, ce-i conferă ocupantului mai multă mobilitate. De remarcat că vehiculele, de orice naţie ar fi ele, sunt foarte manevrabile, cu excepţia zburătoarelor pe care zăpăciţii le-ar face praf imediat după decolare dacă n-ar exista stabilizatoare.

Caft prin Beta

Jucând când de o parte, când de cealaltă, am remarcat că există un mic dezechilibru între cele două facţiuni, balanţa înclinând uşor în favoarea Strogg-ilor, preferaţii mei. Arsenalul Strogg pare mai puternic, unele arme fiind mai precise decât echivalentul lor din curtea adversă, iar tacticile defensive pe care le-au pus în aplicare s-au dovedit a fi (parcă) mult mai eficiente comparativ cu cele aplicate de jucătorii GDF. Să fie oare oamenii mai puţin inteligenţi? Dar să nu disperăm. Momentan, problema nu este deloc gravă, iar până la lansarea oficială a jocului sunt sigur că va fi remediată.

Quake Wars îi recompensează pe jucătorii ale căror acţiuni sunt încununate de succes cu creşteri în rang şi/sau puncte de experienţă, adunarea unui anumit număr de puncte îmbunătăţind abilităţi specifice clasei din care fac parte şi nu numai. Oricine se poate alege cu un sprint mai alert, însă Constructor-ul este interesat în primul rând de abilitatea de a repara mai repede vehiculele avariate sau piesele de artilerie, căpătând bonusul aferent profesiei sale doar dacă dovedeşte eficienţă sporită în domeniul său de activitate. Sincer să fiu, clasa Constructor este cea care mi-a satisfăcut cel mai mult apucăturile constructive şi distructive deopotrivă. Este piesa de rezistenţă a echipei, singura care poate asigura un perimetru defensiv serios în jurul bazei, uşurând misiunea camarazilor Strogg ce luptă cu înverşunare pentru a apăra teritoriul.


Psst! Pot s-apăs eu butonul?

Îndeplinirea unor obiective secundare poate fi, de asemenea, foarte importantă. Fie că plantezi mine pe un drum mai puţin păzit, fie că repari vehicule de luptă avariate, prelungind tirul îndreptat în direcţia unui adversar prins în corzi, sau că invoci puterea distructivă a Dark Matter Cannon-ului din ceruri, toate aceste manevre tactice pot fi extrem de utile în a uşura atingerea obiectivului principal.


Livrare la domiciliu


Et voila!

Dai un ban, dar ştii că face

Ritmul pe care îl impune Quake Wars este suficient de alert pentru a-ţi lua ochii de la grafica impresionantă cu care te întâmpină, jocul abundând în detalii. Vehiculele şi personajele sunt excelent modelate, de-ţi vine să rămâi cu ochii căscaţi în faţa unui Opresor, admirându-i detaliile. Mai mult decât atât, tehnologia Megatexture, care a făcut posibilă realizarea solului dintr-o singură textură, scurtează timpul de încărcare a hărţii şi oferă posibilitatea depistării unui inamic de la sute de metri distanţă. Cât despre mine, am petrecut atât de mult timp în compania acestei versiuni Beta, încât pot să afirm cu încredere că Enemy Territory: Quake Wars este deja un joc superb din foarte multe puncte de vedere, care mai are nevoie doar de câteva retuşuri pentru a deveni perfect. În septembrie, avem ce cumpăra.

■ KiMO

- **Gen** FPS
- **Producător** Splash Damage
- **Distribuitor** Activision
- **Data lansării** 28 septembrie 2007
- **ON-LINE** www.enemyterritory.com


Nu te clătina c-ameţesc


Şi sirenele urlau...

Următorul punct de referinţă în „Urban Warfare"

WORLD IN CONFLICT™

La sfârşitul lunii iulie, am avut şansa să pun mâna pe un beta de World in Conflict, lucru de care nu sunt mândru, ci doar extaziat. Stau şi mă gândesc că sunt atât de multe RTS-uri futuriste pe care am pus mâna încât am ajuns să le încurc rău de tot. Evident, sunt câteva pe care le ţin minte bine, ca Dune II, Command and Conquer, War Inc. sau de curând Act of War, care oarecum au creat un fel de puncte de referinţă, de modele de comparaţie de-a lungul timpului. În altă ordine de idei, aceste jocuri au şi adus cam tot ceea ce se putea în materie de originalitate şi de aceea, deocamdată, oricât s-ar încerca o „rescriere" a genului, tot ce se realizează este de fapt o perfecţionare a unor idei deja aplicate. Evident, acest lucru se poate face bine sau prost.

Printre conflicte

Nu o să vă spun pe ce se bazează şi care este povestea conflictului din acest joc, ci doar că americanii vin să facă ordine într-o Europă aflată sub teroarea rusească. Este evident de unde s-a plecat, mai ales că în ultima vreme s-au reluat relaţiile bilaterale dintre cele două naţiuni, la nivel de Război Rece. Cursa înarmărilor a început din nou... mă rog, nu se anunţă nimic bun. Aşa că cine ştie, poate că veţi juca un crâmpei de istorie viitoare. Pe de altă parte, mă scârbeşte în continuare imaginea de „Americă binefăcătoare". Oricum, e neesenţial până la urmă din moment ce noi suntem aici să ne jucăm, tot ca ei, dar la un nivel care nu implică pierderi reale de vieţi. Chiar ciudat, unele comentarii din joc reliefează exact părerea pe care armata o are relativ la pierderile de vieţi omeneşti – „Losing lives is a common thing in war, but you as an officer..." (În război e normal să pierzi oameni, dar ca ofiţer...). Comentariul în sine e inofensiv, însă continuarea era interesantă. Ceea ce ţi se spune e că nimeni nu dă doi bani pe răcan. Dar ca să revenim, să vedem ce aduce interesant acest World In Conflict.

Superioritatea grafică

Beta-ul a avut doar o componentă de multiplayer, singura parte de single player fiind tutorialul. Însă a fost oarecum suficient pentru a înţelege potenţialul acestui joc şi pentru a anticipa modul în care va arăta în final. Clar, primul lucru care te frapează este engine-ul grafic. Deşi cerinţele de sistem sunt evident ridicate, modul în care acest joc arată e o scuză acceptabilă. Încă un avantaj este faptul că este extrem de configurabil din opţiuni, ceea ce înseamnă că-l veţi putea adapta la aproape orice placă grafică începând cu GeForce 6. Aveţi în jocul acesta aproape tot ceea ce vă poate trece prin cap în materie de grafică. Obiectele sunt superb realizate, texturile bine lucrate, iar efectele impecabile, ceea ce mă duce cu gândul la fum. Am asistat la o explozie atomică absolut superb realizată, indiferent cât de morbid sună. De asemenea, pe lângă faptul că s-a stors cam tot ceea ce se putea din DirectX 9, sub DirectX 10 fumul se va mişca realist în bătaia vântului, iar norii vor avea umbre dinamice pe sol. În plus, efectele de lumină vor fi evident mai elaborate. Cu alte cuvinte, un engine care poate fi considerat parţial „next generation". Tot din punct de vedere tehnic, voice acting-ul este excelent, iar poziţionarea şi multitudinea de sunete care te asaltează în mijlocul luptei contribuie imens la imersiune. Vă recomand un monitor mare pentru a percepe totul aşa cum trebuie.


A symphony of destruction

Priviri tactice

După câteva meciuri jucate online, am fost foarte extaziat de ceea ce oferă jocul acesta. Sunt conştient că am tendinţa de a mă extazia foarte uşor în fazele incipiente ale unui joc, iar ulterior să pic major în dezamăgire. Nu garantez că nu se va întâmpla asta şi cu World In Conflict, însă chiar am încredere în faptul că se va exploata cum trebuie potenţialul acestui joc. Ideea este simplă. Câmpul de bătălie foarte „estetic" realizat este organizat în puncte de control. Aceste puncte de control sunt conectate în grupuri care alcătuiesc zone de control. Pentru a controla o zonă, ai nevoie să capturezi, evident, toate punctele de control. Interesant este faptul că aceste puncte sunt amplasate strategic, ca de exemplu o stradă principală, vârful unui deal sau o lizieră, asta ţinând cont de faptul că relieful are un rol foarte important din punct de vedere tactic. Poate că nu se apropie de cel din seria Total War, dar clar este foarte aproape. Evident, câştigă cel care reuşeşte să domine toate punctele control. Acum, unităţile se aduc de obicei pe calea aerului şi numărul lor este limitat de fondurile pe care le aveţi la dispoziţie. Aceste fonduri depind de numărul zonelor controlate. Pe măsură ce cuceriţi noi zone, sumele vor creşte corespunzător şi veţi putea cere mai multe întăriri. De asemenea, mai câştigaţi un număr de „puncte de aid" pe care le puteţi cheltui pe elemente mai speciale ca de exemplu artilerie, medici, airstrike sau chiar o superbă bombă atomică. Numărul tipurilor de unităţi şi al specialelor va mulţumi cred pe orice pretenţios. Cert e că după o vreme întregul câmp de bătălie se va transforma radical. Absolut totul este distructibil, iar fizica engine-ului asociată impresionează puternic. Deocamdată însă cele două facţiuni din beta sunt destul de echilibrate, în sensul că elicopterele de atac ale ruşilor curăţă lejer întregul câmp de luptă şi sunt şi foarte ieftine. Se puteau contracara, însă destul de dificil. Nici hărţile nu erau foarte echilibrate, dar acestea sunt probleme care vor fi rezolvate în timp. E clar că nu putem judeca foarte critic un beta, ci putem doar să-l comentăm.

Aproape lansat

Luna aceasta, World in Conflict va poposi în magazine. Dacă va merita să dăm sau nu bani pe el, asta vom vedea după ce va ajunge şi pe sistemele noastre de test. Clar este că deocamdată se anunţă a fi un joc superb pentru pasionaţii de RTS-uri şi fără îndoială tentant pentru restul.

■ Locke

- **Producător** Massive Entertainment
- **Distribuitor** Sierra
- **Data lansării** septembrie 2007
- **ON-LINE** www.worldinconflict.com


Trecând Dunărea înot...

Se observă o explozie atomică

Games Academy Convention

Sibiu, 4 – 5 august 2007

Pentru că cioLAN nu a reuşit să ajungă la Sibiu pe 4-5 august din cauza unor dificultăţi tehnice, povara scrierii unui articol a căzut pe umerii noştri, al organizatorilor evenimentului şi ai unui n00b care ne urmăreşte peste tot ca un căţeluş pierdut. Ce a fost la Sibiu pe 4-5 august? Games Academy Convention, desigur. Prima convenţie de jocuri tabletop din România care a încercat să reunească sub acelaşi acoperiş, scoţându-i în acelaşi timp din underground pe jucătorii răsfiraţi de Pen and Paper RPGs (PnP), Trading Card Games (TCG), Board Games şi Wargames de pe plaiurile mioritice. Nu mai fac referire la „Nu te supăra frate" şi „Bunul gospodar" că-i fur gluma lui Cioli.

Totul a pornit din iniţiativa lui Sergiu Sîngeorzan, jucător şi deţinător al unui magazin de Magic – The Gathering din Sibiu. Ideea a pornit de la un articol citit pe site-ul Wizards of the Coast despre un asemenea eveniment în Statele Unite şi, după puţin timp, se făceau deja primele pregătiri pentru a realiza şi la noi (la scară mai mică, desigur) o întrunire. Veştile circulă repede în comunitatea tabletop şi astfel, în curând, intrau în scenă pentru a asista la organizare asociaţiile Deckmaster din Timişoara şi Omniludis din Bucureşti, alăturându-se grupului Games Academy din Sibiu şi coordonatorilor acestuia: Alex Savescu, Sebastian Grecu şi Sergiu Sîngeorzan. Evenimentul, gândit iniţial ca o întrunire pentru jucătorii de Magic, a luat repede amploare, planificându-se şi evenimente de Dungeons and Dragons, Warhammer 40k, Settlers of Catan, WoW TCG, Warcards, Eve CCG şi nu numai. Dar mai puţin despre organizare şi mai multe despre eveniment în sine.

Magic – The Gathering

Pentru cel care nu ştiu deja, Magic – The Gathering este un TCG bazat pe strategie, managementul resurselor şi, desigur, un pic de noroc. Magic este special prin faptul că e primul, deci şi cel mai vechi joc de acest tip, asigurând diversitatea cărţilor şi experienţa producătorilor în domeniu (nimeni alţii decât Wizards of the Coast). Jocul este prezent şi în România de mai bine de zece ani, dar nu a fost promovat deloc, mulţi jucători ştiind de el de la un prieten/coleg/vecin. Cu toate acestea, destui s-au strâns pentru a participa la concursurile cu premii din cadrul GACon.

Evenimentul principal a fost un turneu Sealed Deck. Asta înseamnă că, spre deosebire de Constructed, unde fiecare jucător vine cu un deck de cărţi gata făcut, la Sealed Deck concurentul primeşte 5 booster-e (pachete de 15 cărţi alese aleatoriu) cu care să-şi construiască unul pe loc. După ce timpul alocat construcţiei deck-ului a expirat, s-au jucat cinci „swiss rounds", la finalul cărora clasamentul arăta aşa: Mihai Dragomir, Mihnea Giurgea, Mircea Pienar, Andrei Vuia, Vlad Guzei, Adrian Liviu Voicu, Adrian Iulian Vasile (Adi) şi Gabi Csapo. Aceştia au jucat un playoff eliminatoriu, iar finala a fost jucată până târziu în noapte de către Adi şi Vlad. În septembrie, Adi va merge la Florenţa (Premiul I a fost un bilet de avion şi participarea la Grand Prix-ul de Magic din toamnă). Ceilalţi şapte jucători au primit premii în booster-e şi alte accesorii.

Side event-ul de duminică a fost un Booster draft. Opt oameni stau în jurul unei mese şi fiecare deschide un booster din care alege o carte. Restul cărţilor sunt pasate jucătorului din stânga şi procesul se repetă cu cărţile primite din dreapta. După ce sunt „draftate" trei booster-e, fiecare jucător îşi face deck-ul din cărţile pe care le-a ales. Draft-ul a fost dominat de jucătorii



Afiş Games Academy. De obicei se găseşte peste cele cu Julio Iglesias

timişoreni, ei obţinând primele trei locuri. Vlad Guzei a fost omul zilei, câştigând locul 1. Locurile 2, 3 şi 4 au fost ocupate de Mircea Pienar, Mădălin Gageanu şi Alex Savescu.

O parte importantă în Magic este trade-ul. Cărţile fiind distribuite aleator în booster-e, jucătorul nu găseşte întotdeauna cartea pe care o vrea în booster-ul cumpărat şi atunci este convenabil să schimbi cartea ta pe una de care ai nevoie… sau pe 10. Unii aveau cărţi de vânzare la bucată, alţii dădeau cărţi doar pe alte cărţi. Un schimb interesant a fost făcut de un începător. El a dat un Land rar unui alt jucător pentru ca acesta să-i facă un deck jucabil din cărţile proprii.

Dungeons and Dragons

Pentru că este unul dintre cele mai vechi şi mai jucate PnP RPG-uri, a avut un rol important la GACon, fiind prezenţi Dungeon Masters din Timişoara, Bucureşti, Braşov şi Cluj. De obicei, când sunt întrebat cum se joacă, încep cu „ştii episodul acela din Dexter…" şi rezum totul la o lume fantasy, un grup de oameni adunaţi în jurul unei mese, fiecare cu un personaj, zaruri cu diferite numere pe feţe, dintre care cel cu 20 e cel mai important (el dând de altfel şi numele sistemului „d20"), multe reguli şi un Dungeon


Settlers of Catan şi junk food


Da. Şi fetele joacă D&D


Mecl demonstrativ de Eve CCG

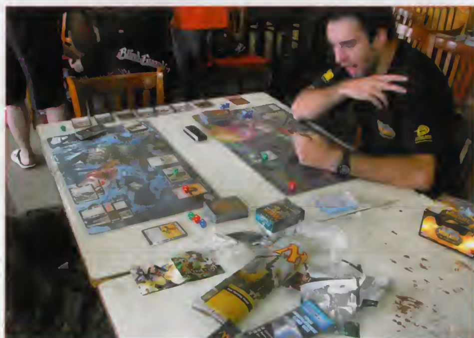

Un joc de DnD Minis in toi

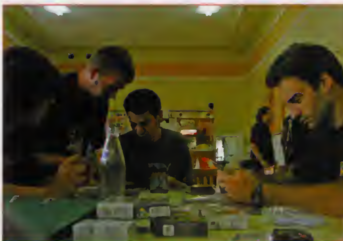

Cineva tocmai a dat o vrajă cu cone-effect

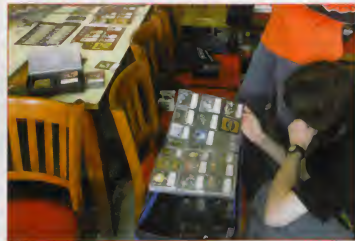

Mesele de Warhammer 40k şi un organizator nedormit


Space Marines vs. Necrons


Sala unde s-a desfăşurat tot, dimineaţa, înainte să vină lumea


Pasiune animalică şi sentimente intense. De la un joc de cărţi


Reprezentanţi WoW TCG jucând Magic pentru prima oară


TCG Player la cumpărături

Master care descrie aventura. Raoul Trifan, Dungeon Master din Timişoara, a fost cel care a organizat două evenimente legate de Dungeons and Dragons.

Primul, cel de sâmbătă, a fost un turneu de Dungeons and Dragons Miniatures: un Wargame concentrat pe partea de luptă, jucându-se între două „warband"-uri de miniaturi în valoare de 200 de puncte. Au fost cinci jucători înscrişi, iar locurile 1 şi 3 au fost câştigate de către doi bucureşteni (ne mai întâlnim noi anul viitor!), în timp ce locul 2 a fost câştigat de un timişorean. Premiile au fost booster-e de miniaturi.

Duminică s-au jucat sesiunile de Dungeons and Dragons Roleplay, unde party-uri de câte trei jucători trebuiau să treacă prin aceeaşi aventură, îndeplinind cât mai multe obiective. Din nou, echipa din Bucureşti a luat primul loc, echipa din Braşov locul al doilea şi echipa din Timişoara al treilea loc. Au fost deschise trei booster-e de miniaturi, echipele urmând să-şi aleagă ce doreau din ele. Locul 1 - miniaturile rare, 2 – neco-munele, iar 3 – comunele.

Desigur, nu trebuie să uităm că pe lângă aceste concursuri, Dungeon Master-ii au ţinut aproape în mod constant pe durata convenţiei sesiuni demonstrative de Dungeons and Dragons pentru toţi cei care doreau să joace sau să înveţe.

Warhammer 40 000

Universul Warhammer 40 000 (sau Warhammer 40k) e unul întunecat, în care omenirea luptă împotriva unor forţe extraterestre, a demonilor şi a haosului. Singura speranţă a omenirii (a Imperiului) este o forţă de soldaţi modificaţi genetic (Space Marines) şi Garda imperială, care luptă constant împotriva hoardelor de invadatori.

Warhammer 40k e un wargame în care jucătorul alege una dintre numeroasele facţiuni şi, după ce se stabilesc detaliile scenariului jucat, îşi construieşte o armată de un număr prestabilit de puncte cu care va juca împotriva adversarului pe o masă pe care au fost amplasate diferite clădiri şi alte terenuri. Jocul constă în deplasarea strategică a trupelor reprezentate de miniaturi pentru a înfrânge armata inamică şi eventual a îndeplini un obiectiv înainte de terminarea timpului de joc (6 ture).

Harald Percec, reprezentantul comunităţii de 40k din Timişoara şi organizatorul turneului, a reuşit cu greu să adune şase jucători, din cauza faptului că mulţi dintre cei pe care se conta să participe s-au răzgândit. Astfel, Mihai Eftimescu din Bucureşti, care iniţial era sponsor din partea Games Workshop România, a ajuns în cele din urmă să participe la turneu cu o armată de Necroni (o forţă de roboţi antici care au distrus toată viaţa din galaxie acum multe milenii şi s-au retrezit de curând). Cu aceeaşi facţiune a participat şi timişoreanul Adrian Hajdo. Alexandru Toma din Bucureşti a participat cu o armată de Space Marines (soldaţii îmbunătăţiţi genetic ai Imperiului), în timp ce Mihai Bădulescu (Bucureşti) şi Andrei Pampu (Timişoara) au jucat cu Chaos Space Marines (trădători ai imperiului şi acum servitori ai Haosului), iar Mihal Colceriu din Cluj Napoca a participat cu Eldarii: o rasă extraterestră antică şi foarte avansată, acum pe cale de dispariţie.

Fiecare concurent a jucat trei meciuri cu obiective diverse, de la capturarea unei clădiri la eliminarea completă a adversarului. Meciurile s-au întins pe durata ambelor zile de convenţie, la sfârşitul turneului clasamentul arătând astfel de la locul 1 la 6: Andrei Pampu, Mihai Eftimescu, Mihai Bădulescu, Adrian Hajdo, Mihai Colceriu şi Alexandru Toma. Primii trei participanţi au primit din partea sponsorului bonuri valorice pentru a-şi putea construi o armată mai puternică. Adrian Hajdo a luat premiul pentru locul 3, Mihai Eftimescu, ca sponsor, renunţând la al lui.

Spre finalul convenţiei a fost organizat şi un concurs Golden Miniature pentru miniatura de 40k pictată cel mai frumos. Premiul a fost un set de vopsele Citadel.

Settlers of Catan

Settlers of Catan este un boardgame în care jucătorii sunt imigranţi recenţi care formează noua populaţie a insulei Catan. Se poate dezvolta insula Catan, construind aşezări, drumuri şi oraşe folosind resursele din jurul tău. Se poate face comerţ cu ceilalţi jucători pentru a obţine resursele de care ai nevoie sau poţi folosi porturile locale. Primul jucător care obţine 10 puncte printr-o combinaţie de drumuri, aşezări şi cărţi speciale învinge.

Echipa Catan.ro s-a prezentat la Sibiu unde, împreună cu unul din coordonatorii GACon (Sebastian Grecu), au organizat etapa regională de calificare pentru concursul naţional Settlers of Catan. Ziua de sâmbătă 4 august a fost ziua începătorilor, aceştia având posibilitatea de a juca sesiuni demonstrative şi de pregătire pentru ziua de concurs: 5 august.

Duminica, jucătorii prezenţi în număr de 12 au încins timp de două runde preliminare mesele de joc, finalul acestora desemnând un câştigător neaşteptat: Grădinaru George din Sibiu, aflat la primul „contact" cu acest joc. Finala însă a schimbat câştigătorii, plasându-l pe George pe locul 3. Primii trei câştigători au plecat acasă cu câte un joc Settlers of Catan, iar primii doi s-au calificat la etapa naţională din toamnă.

Alte jocuri

Din păcate, evenimentul Warcards a fost anulat de către reprezentanţi din motive obiective. Florin Alexandrescu & Co. au reprezentat UDE la convenţie, unde au ţinut un turneu sealed de WoW TCG şi au expus pentru curioşi un World of Warcraft – The Board Game. De asemenea, au mai fost ţinute sesiuni demonstrative de Axis and Allies – War at Sea, un board game WW2 tot din partea Wizards of the Coast. Trebuie să-l menţionăm aici şi pe Mihai Zaharie, care, neafiliat cu nicio companie, a avut iniţiativa de a prezenta Eve CCG, un card game inspirat din universul EVE Online şi publicat de White Wolf. Nu în cele din urmă, îi mulţumim celui care a cărat după el un „Dacii şi Romanii" antic.

Ce s-ar putea spune în încheiere? A fost frumos şi se putea mai mult, dar tabletop-ul este încă tânăr în Românla. Mai multe jocuri, mai mulţi jucători, o sală mai mare, mai multe zile… GACon 2008, anyone?

■ **Sergiu Sîngeorzan (singe s), Mircea Pienar (Ortadoglu), Raoul Trifan (Ra), Andrei Pampu (Garak), Paul Policarp (Silverbolt)**

Link-uri utile

Games Academy Convention – www.gamesacademy.ro
Omniludis – www.omniludis.ro
TavernaZ – www.tavernaz.ro
Deckmaster – www.deckmaster.ro
Hobby Games – www.gamesworkshop.ro
Catan – www.catan.ro
Fantasy Games – www.fantasygames.ro


Atotputernicul Dungeon Master


Axis and Allies


Nostalgie: Dacii şi Romanii



COŞMARUL AMERICAN.
STATELE UNITE DUPĂ 1989.
SOVIETICII AU ÎNVINS.

WORLD IN CONFLICT

Război între super puteri / Campanie Single Player plauzibilă / Drop-in Multiplayer / Joc alert pe echipe
Comandă-ţi trupele în bătălii purtate în medii realiste, complet destructibile. Strategia se combină cu acţiunea intensă în acest conflict între Super Puteri, pe sol american. **Lansare pe 21 septembrie.** **www.worldinconflict.com**

XBOX 360 LIVE Games for Windows

© 2007 Massive Entertainment AB. Toate drepturile rezervate. World in Conflict, Massive Entertainment şi sigla Massive Entertainment sunt mărci înregistrate ale Massive Entertainment AB în S.U.A. şi/sau alte ţări. Sierra şi sigla Sierra sunt mărci înregistrate sau mărci comerciale ale Sierra Entertainment, Inc. în S.U.A. şi/sau alte ţări. Windows este o marcă comercială sau marcă înregistrată a Microsoft Corporation în S.U.A. şi alte ţări. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deţinători.

MASSIVE ENTERTAINMENT SIERRA

ARENA WARS RELOADED

Pentru cei iuți la minte și la mână


Sparii steagul și se strecură între arbori...

Am decis la un moment dat că, de departe, cel mai inteligent joc de strategie pe care am pus mâna a fost și este în continuare Massive Assault. Majoritatea a fost de acord că seamănă bine de tot cu șahul și că în anumite aspecte e chiar mai complex. Foarte important la el este faptul că, fiind pe ture, îți dă posibilitatea să îți gândești bine mutările. Acum, ce ați zice de un joc similar, dar care este real-time? Un joc care are o complexitate apropiată de Massive Assault, dar unde va trebui să luați mult mai multe decizii pe secundă deoarece nu aveți avantajul timpului? În ce pantă va cădea? Va fi necesar să fiți extrem de inteligenți sau pur și simplu va câștiga cel care este cel mai rapid de mână. Asta vom vedea, deoarece Arena Wars Reloaded se vrea a fi exact acel gen de joc.

Culisele arenei

Arena Wars Reloaded nu este nicidecum un joc nou, ci un fel de remake al lui Arena Wars, joc lansat în urmă cu vreo trei ani și care a lovit destul de bine într-o anumită categorie de populație. În primul rând, ar trebui să știți că este un joc care este gândit exclusiv pentru a fi jucat online. Normal că poate fi jucat și împotriva calculatorului, dar nu se compară. Nu are campanie, ci este exact așa cum îi spune numele. Se ia un număr de jucători, se aruncă pe hartă și câștigă cel mai bun. În Arena Wars, nu avem niște obiective precise ca în orice RTS, ci trei moduri de joc: Capture the Flag, Bombing Run și Double Domination. Oarecum ca într-un shooter, motiv pentru care jocul atrage imediat datorită ideii. Probabil că deja vă și gândiți cum pot fi acestea implementate cu succes într-un RTS. Interesant este că se dovedește a fi extrem de simplu de realizat dacă pleci de la premisele corecte. Cel puțin asta au făcut producătorii, au plecat de unde trebuie.

Gladiatorii

Arena Wars nu este astfel nici pe departe un RTS clasic, ci unul chiar original. Motivele sunt multiple, însă vreo câteva sunt importante. Astfel, în primul rând nu construiți nimic. Totul vi se oferă pe hartă, unele cadou, altele necesitând un anumit efort pentru a le dobândi. De obicei primiți baza, sursa de energie și eventual o clădire care produce resurse. Evident, resursele vin direct în variantă finală, adică bani. Fiind un proces lent și anevoios, va trebui să le administrați cu foarte mare atenție. Veți avea de asemenea posibilitatea de a crea pioni, adică șase unități, fiecare având caracteristici fixe, adică preț, tip de damage, cantitate de damage și acțiuni speciale. Unitățile sunt tot șase și identice și în tabăra adversă. Nu se pune astfel problema de diferențe tehnologice. Aceste unități costă anumite sume de bani în funcție de calități și de aceea primul lucru pe care trebuie să-l faceți este să vă familiarizați cu ele. De asemenea, fiecare unitate este bună împotriva alteia din restul de cinci și sensibilă la alta. Un fel de joc al forței și slăbiciunii. Repet, este foarte important să știți aceste lucruri înainte de a intra într-o bătălie online. Normal, asta nu e tot. Deși mulți ar spune că diversitatea este foarte scăzută, totuși posibilitățile de a folosi în mod tactic aceste șase unități sunt infinite, mai ales că de exemplu caracteristicile de viteză și agilitate sunt extrem de importante în cele trei moduri de joc.


O bombă care mi-a ras toată armata

Arena War

Să nu credeți că unitățile sunt totul în joc. După cum spuneam, există trei modalități de joc. Dacă pentru CTF și Bombing trebuie să capturați steagul, respectiv bomba și să le transportați într-o anumită locație, modul Double Domination e ceva mai complicat. Astfel, pentru a marca, aveți nevoie să capturați două puncte, A și B, pe care să le mențineți capturate simultan. Pentru a le captura, aveți nevoie de o cheie care se ia dintr-o altă locație. Foarte interesant și în același timp complex. Evident, nu există o rețetă clară de tactică. Permanent va trebui să vă adaptați modul de joc, pentru că altfel vă va fi extrem de dificil să câștigați o partidă. Personal m-am atașat de Bombing Run deoarece e foarte-foarte dinamic. Odată așezată în postul ei, bomba poate fi recapturată, scoasă, deoarece are un timp de activare. Problema este că, atunci când îi expiră timpul, explodează oriunde ar fi și distruge toate unitățile din jur și de aceea va trebui să fiți extrem de atenți. În ceea ce privește Capture the Flag, lucrurile sunt foarte simple. Fură steagul și fugi cât te țin picioarele. Hărțile îți oferă și posibilitatea de a obține anumite avantaje. Dacă poziționați o unitate în anumite clădiri, vă vor da bani sau vor trage cu rachete în tot ce mișcă. Avantajele vor fi direct proporționale cu calitatea unității. De asemenea, aveți așa-numitele powerups. Puteți colecta de pe hartă până la șase în același timp, unele fiind chiar decisive. De exemplu, invizibilitatea, scutul de invulnerabilitate sau boost-ul de viteză. Cert este că la început niciodată nu vei ști spre ce să te orientezi, cu ce să începi și în plus, chiar dacă vei ști, va trebui tot timpul să te adaptezi. Indiferent de tipul de joc ales, meciurile sunt extrem de dinamice. Evident, acum ne izbim de problema pe care am amintit-o la început, dacă e mai importantă viteza decât inteligența jucătorului. Fără îndoială e important cât te duce capul, însă părerea mea este că în cazul de față e mult mai important cât de repede te miști. Dacă ești iute de mână, compensezi major lipsa de neuroni. Acesta este motivul pentru care consider că Arena Wars Reloaded este departe de conceptul de Massive Assault.

ALTERNATIVĂ

Massive Assault

Caracterizat de fani ca singurul joc pe PC mai complex decât șahul, jocul se adresează unei categorii de „vârf" a specialiștilor în jocuri de tactică și strategie. Din câte știți probabil, l-am avut și noi ca joc full în numărul din iulie 2006.



Tehnice

Normal, nu putem sări peste asta având în vedere că lumea e foarte interesată în general de aspectul vizual. Engine-ul grafic al Arenei Wars Reloaded este cât se poate de actual. Folosește cam toate funcțiile cunoscute, de la pixel la vertex shader-e și efecte de postprocessing. Arată foarte bine deși un pic colorat pentru gusturile mele. Nu iese în evidență prin cine știe ce caracteristici deși uneori cam apasă asupra resurselor unui sistem high end cu totul la maximum. Însă e foarte configurabil și nu cred că există probleme cu un calculator normal pentru noi. Restul detaliilor tehnice chiar nu are rost să le descriem pentru că se includ în limitele normalului. În concluzie, dacă sunteți înnebuniți de online și de confruntările cu alți jucători, Arena Wars Reloaded este o soluție ideală. Dacă sunteți doar amatori de RTS-uri, sunt o multitudine de jocuri care îi pot ține locul fără probleme. Chiar și așa oarecum original cum e el, e extrem de ușor de înlocuit.

■ Locke


Lupte grele pentru distrugerea celui cu cheia


A și B... greu de ținut

Gen RTS ▸ Producător exDream ▸ Distribuitor DTP Entertainment ▸ Procesor P 1,6 MHz ▸ Memorie 512 MB RAM ▸ Accelerare 3D 64 MB VRAM ▸ ON-LINE www.arenawars.net

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	8
Multiplayer	8
Storyline	-
Impresie	8

8

RUGBY 08

Încălzire pentru mondiale

Acum un an şi ceva a avut loc momentul în care EA-ul ne-am înţeles de minune. Asta datorită minunăţiei de rugby pe care o lansaseră cei de la EA, cunoscuţi pentru controversele stârnite de jocurile lor. Ei bine cu Rugby 06 au trecut pe primul loc în topul simulatoarelor de rugby, un sport destul de dificil de transformat într-un joc video. Te-ai fi aşteptat ca după ce l-au sărit pe Rugby 07, cei de la EA să vină cu câteva îmbunătăţiri semnificative. Ce s-a întâmplat de fapt aflaţi în cele ce urmează.

Subtilităţi în joc

Jocul îşi păstrează punctele forte din trecut şi reuşeşte să acopere toate posibilităţile pe care le oferă acest sport. Avem în continuare pasa „off-load", care ne ajută să păstrăm posesia balonului când suntem placaţi de adversar. Diferenţa este că acum aceste pase au un procent mai mic de reuşită. Dacă ne aducem aminte, în meciurile din Rugby 06 era cam greu să pierzi balonul în urma unor situaţii de acest gen, pasele reuşind să ajungă mai mereu la coechipieri indiferent de poziţia în care se aflau aceştia. Aceste pase şi tuşele executate rapid ne oferă un joc cursiv şi, de ce nu, cu un grad mai ridicat de realism. Mai avem şi alte mici schimbări care, din fericire, elimină unele resturi de elemente arcadish. Însă foarte important este noul AI care înţelege mai bine jocul de rugby, chiar dacă şi cel din ultimul joc avea o prestaţie destul de bună. În lipsa multiplayer-ului în LAN sau online, AI-ul din acest an se dovedeşte un partener mai plăcut de întrecere. Probleme mai mari au fost în trecut la AI-ul coechipierilor care reuşeau de multe ori să te scoată din sărite prin jocul lor, atât pe faza de atac cât şi în defensivă. În acest an simţi mai mult faptul că faci parte dintr-o echipă şi că toţi jucătorii trag în aceeaşi direcţie. Spre deosebire de fotbal, în rugby partea tehnico-tactică are o pondere mult mai mare în rezultatul final. În rugby avem în continuare echipe mari şi echipe mici şi dacă în fotbal avem destul de multe rezultate surpriză în rugby acest lucru se întâmplă foarte rar.

Un minus avem la modurile de joc, prea puţine la număr. Cariera a fost înlocuită de un mod dedicat Campionatului Mondial din acest an, care din păcate nu ne oferă o diversitate prea mare. Ideal ar fi fost să rămână ambele moduri de joc, nu cred că ar fi fost prea complicat pentru producători. Partea bună este că avem în continuare un tutorial la dispoziţie, tutorial realizat într-un mod atractiv şi după care eşti pregătit să te prezinţi la meciurile „oficiale".

A devenit de-al casei

Chiar dacă nu sunt mari diferenţe, jocul prezentându-se bine şi în ediţia 06, jucătorii şi gazonul arată mai bine. Şi animaţia a devenit o idee mai naturală, consider totuşi că se putea şi mai bine, ţinând cont că au avut o pauză la dispoziţie. Să admitem totuşi că au folosit timpul pe fineţuri tehnico-tactice, care au reuşit să ducă gameplay-ul cu un pas mai departe. Şi în cazul unui joc de rugby bine realizat, sincer m-aş mulţumi şi cu o grafică decentă. Poate că am sperat mai mult de la ediţia din acest an, dar totuşi trebuie să spun că avem de a face cu joc bun lansat numai bine pentru a ne introduce în atmosfera Campionatului Mondial din această toamnă. Practic, acum se încadrează mai bine în cunoscuta strategie de „up-date-uri" EA ☺. Ne auzim la FIFA 08.

■ Rzarectha

Gen Rugby Sim ▸ **Producător** Electronic Arts ▸ **Distribuitor** Electronic Arts ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIII 1.3 GHz ▸ **Memorie RAM** 256 MB ▸ **Accelerare 3D** Minimum 64 MB ▸ **ON-LINE** http://www.electronicarts.co.uk/games/11040/

Grafică	8
Sunet	7
Gameplay	8
Multiplayer	5
Storyline	–
Impresie	8

7,2



Manifestare de bucurie.



Cu puţin noroc merge peste vinclu

LEVEL

Marele premiu
5000 €

TU FACI JOCURILE 2007

Singura competiţie din România
în care eşti plătit BINE
dacă faci jocuri BUNE!

Detalii şi înscrieri
pe
www.level.ro



Pentru implanturi, nu?



Exersează o schemă de wrestling.

Hospital Tycoon

Lăsaţi bolnavii să vină la mine

În 1994, Molyneux ne dădea pe mână un întreg parc de distracţii, să-l administrăm cum ştim noi mai bine. Trei ani mai târziu, primeam în gestiune un ditamai spitalul şi, împreună cu el, o legiune de ghinionişti chinuiţi de cele mai năstruşnice boli pe care le poate făta mintea unui ghiduş de teapa lui Molyneux. La numai şaisprezece ani, eradicasem invizibilitatea, descoperisem un vaccin împotriva chelirii cronice şi eram pe punctul de a stârpi odată pentru totdeauna bacilul părului-din-nas. Psihiatrii mei, experţi în depistarea şi vindecarea sindromului Elvis încă din fazele incipiente, au reuşit să-l tămăduiască până şi pe Rege. A părăsit cabinetul fericit, convins că-l cheamă Irimia şi e un simplu ţambalagiu din Babadag. După exact un deceniu, timp în care am renunţat la o carieră promiţătoare în medicina virtuală şi era cât p'aci să ajung un inginer în carne şi oase, Codemasters mi-a vârât sub stetoscop Hospital Tycoon, un joc care ar fi trebuit să-mi reaprindă pasiunea pentru medicina „alternativă". Pe scurt, Hospital Tycoon este rezultatul telenovelistic al iubirii interzise dintre Theme Hospital-ul lui Molyneux şi Sims-ul lui Will Wright.

Şi noi, ca băieţii, vaccinăm octeţii

Ca proaspăt director de spital, treaba ta e să te asiguri că totul merge ca uns. În această privinţă, Hospital Tycoon este o copie aproape fidelă a „bunicului" Theme Hospital. Cumperi aparate medicale, „recrutezi" personal, construieşti noi secţii atunci când spitalul nu mai face faţă, redecorezi pe ici, pe colo, instalezi dozatoare, montezi coşuri de gunoi, te îngrijeşti de confortul pacienţilor, reglezi „fengşuiul" spitalului, treburi clasice de Herr Direktor. Nu vă aşteptaţi la complexitatea unui The Movies, de exemplu. Lucrurile au rămas exact la fel ca în vremea lui Theme Hospital. La acest capitol, Hospital Tycoon nu aduce nimic nou, nimic revoluţionar, este exact aceeaşi ciorbă veche de zece ani. Nu vreau să fiu prost înţeles, Theme Hospital a fost un joc genial, dar acum un pacient care-şi cumpără cafea şi aruncă paharul pe jos nu mi se mai pare un lucru ieşit din comun. Ba nu, dacă stau să mă gândesc mai bine, în anumite privinţe Theme Hospital este o „simulare" mult mai subtilă decât tinerelul tycoon. De exemplu, ştiaţi că dacă măreaţi temperatura în spital, lumea dădea năvală la dozatoare? În Hospital Tycoon n-o să vedeţi aşa ceva.

Mecanica n-a fost singurul lucru „împrumutat" de Deep Red Games. Oamenii, bine intenţionaţi, dar slab pregătiţi, s-au străduit să reproducă şi umorul originalului. Cu toată părerea de rău, nu le-a ieşit nici asta. Hospital Tycoon a reuşit să-mi smulgă un zâmbet sau două, dar în rest tăcere. Se simte de la o poştă că oamenii s-au forţat din răsputeri să fie amuzanţi, deşi nu asta e starea lor naturală. După ce te-ai stricat de râs în faţa bolilor ghiduşe din Theme Hospital, îţi e greu să hlizeşti la un amărât suferind de tuse explozivă care-ţi împroaşcă biroul cu un banai mucus verde.


Mai aveţi două trei zile...


Spune wwwwww



You're pregnant!


Sporturi extreme cu targa.

The Sick and the Restless

Probabil pentru a complica puţin lucrurile (sau poate pentru a ne abate atenţia de la plagiatul evident), oamenii de la Deep Red Games au dat năvală în ograda Sims-ului, de unde au şutit ce au putut. „Prada" n-a fost prea bogată, dar cu o fărâmă de atenţie s-ar fi putut transforma în principala atracţie a lui Hospital Tycoon. Teoretic, ne putem amesteca oricând în viaţa oricărui angajat al spitalului. Vrem să cuplăm o asistentă trupeşă cu un doctor chipeş şi plin de bani? Aţi jucat The Sims, ştiţi ce trebuie să faceţi. Practica în schimb omoară orice intenţie onorabilă. Fugarele iubiri din sala de şedinţe şi micile certuri între asistentele caste şi medicii prea insistenţi au un impact minor asupra gameplay-ului, iar dacă apar ceva probleme, pot fi reparate în câteva secunde. Ba mi s-a părut că lucrurile merg mult mai bine dacă ne ţinem departe de viaţa personală a oamenilor muncii. Nu neg, la început veţi fi tentaţi să înghesuiţi o asistentă în spatele acvariului sau să-l ajutaţi pe chirurgul şef să câştige dragostea femeii de serviciu, dar după puţin timp dispare orice entuziasm.

Ne sunt oferite două moduri de joc: story mode şi sandbox. În story mode, jocul îmbracă o haină de telenovelă şi ne prezintă rând pe rând o serie de episoade din viaţa agitată a micului spital de lux. Nu vă aşteptaţi la ceva grandios, doar la nişte filmuleţe care n-au aproape nicio legătură cu ceea ce suntem obligaţi să facem în timpul „misiunilor". La finalul celui de-al doilea episod, o eprubetă plină ochi cu bacili face paşi din secţia de cercetare. Asistenta de serviciu, mereu la pândă, observă cu stupoare că noul angajat, doctorul Ixulescu (nu m-am obosit să-i ţin minte numele, oricum o să-l concediez şi va apărea „by default" în episodul următor) dă târcoale dulăpiorului cu microbi. Probabil relaţiile dintre medicul spion şi asistenta detectiv s-au răcit, dar eu n-am observat să se întâmple ceva special în episodul ce a urmat. Am văzut în schimb că jocul n-a „ţinut minte" realizările mele din trecut (şi ce sală de operaţii construisem, ţi-era mai mare dragul să te laşi operat într-o asemenea minune a decoraţiunilor interioare) şi mi-a dat pe mână un spital aranjat după bunul plac al AI-ului.



Un pacient nemulţumit

Când o să vă plictisiţi de telenovelă (destul de rapid după calculele mele), aveţi la dispoziţie modul sandbox. Fără limită de timp, fără obiective; construiţi, vindecaţi şi fugăriţi asistentele. O să vă plictisiţi repede şi de el.

Teorema lui Hospital Tycoon

Am lăsat la urmă detaliul cel sordid al întregii afaceri cu medicamente: lipsa contabilităţii. Nu mă aşteptam la statistici de genul celor din Capitalism, dar măcar o balanţă contabilă să existe, să vedem şi noi pe ce se duc banii. Sunt sigur că aventurile doctorilor au prioritate, dar poate unii dintre noi vor să mai câştige şi un ban.

Hospital Tycoon ar fi trebuit să fie urmaşul spiritual al lui Theme Hospital. Din păcate, singurul rol pe care acesta ar putea să-l îndeplinească este acela al fratelui geamăn renegat de familie, care ar trebui să stea închis în pivniţă, nu să ne zâmbească tâmp de pe rafturile magazinelor. Este mediocru, superficial şi, se pare că acesta este blestemul lunii august, m-a plictisit îngrozitor în cele câteva ore cât am rezistat alături de el.

■ cioLAN

Gen Tycoon ▸ **Producător** Deep Red Games ▸ **Distribuitor** Codemasters ▸ **Ofertant** Best Distribution, T[illegible]-408.30.90 ▸ **Procesor** P 1,6 GHz ▸ **Memorie** [illegible] MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum GeForce 3 [illegible]eon 8500 ▸ **ON-LINE** www.codemasters.com/[illegible]tycoon/

Grafică	7
Sunet	5
Gameplay	5
Multiplayer	–
Storyline	4
Impresie	4

5

Chemare mexicană

Tom Clancy's GHOST RECON 2 ADVANCED WARFIGHTER

Ubisoft a făcut o alegere interesantă când a decis să realizeze (din nou) două versiuni complet diferite ale aceluiaşi joc. Totuşi, în ciuda faptului că povestea este aceeaşi, versiunea pentru Xbox 360 se joacă la persoana a treia şi beneficiază de o grafică mai impresionantă, de misiuni parţial diferite ca mod de desfăşurare, de acţiune cinematică atât cât cuprinde, un alt model de gameplay şi de mult mai multe opţiuni tactice. GRAW 2 pentru PC este cu totul altă mâncare de peşte. În primul rând, este un simulator prea puţin distractiv pentru a-i atrage cu adevărat pe fanii jocurilor de acţiune, cu excepţia fanilor seriei, iar în al doilea rând, este FPS.



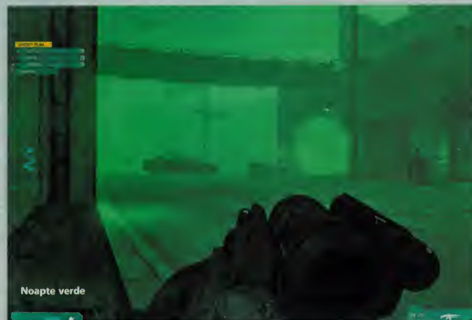
Un căpitan fioros intră în scenă

Dureri de cap

Aşadar, să repetăm... Acţiunea din GRAW 2 se petrece la o aruncătură de băţ de evenimentele din GRAW, imediat după eliminarea lui Ontiveros, capul rebelilor mexicani. Încercatului căpitan de plai Mitchell nu i se oferă o binemeritată vacanţă, iar după un scurt tutorial care îl pune în temă cu noile jucării pe care armata americană i le pune la dispoziţie şi modul în care trebuie să le folosească, este expediat (drept recompensă) înapoi pe frontul mexican. Talentele echipei speciale Ghost sunt din nou puse la încercare, misiunea eficientului grup armat fiind, de această dată, aceea de a intercepta un transport de focoase nucleare pe cale să treacă graniţa în Statele Unite. Imagine that! Chestiunea e că până să radă de pe faţa pământului câteva obiective turistice din State, rămăşiţele rebele sunt interceptate în oraşelul de graniţă Juarez, pe care luptele dintre forţele guvernamentale mexicane, secondate de americani, şi rebeli îl transformă cât ai bate din palme într-o ruină. Juarez-ul este incendiat, bombardat, dinamitat şi din nou incendiat, iar apoi presărat cu baterii antiaeriene mobile, ce-şi aşteaptă cuminţi ţintele americane.


Lăsaţi mexicanii să vină la mine!

Cei care au jucat primul joc din serie sau corespondentul său pentru Xbox se vor simţi ca acasă în compania noului titlu. GRAW i-a cucerit pe fanii FPS-urilor tactice, oferind o campanie solo consistentă, menită să-i ţină lipiţi de monitoare vreme îndelungată. Din acest punct de vedere, GRAW a fost o reuşită. Însă Ubi nu s-a mulţumit cu ce ne-a oferit şi a revenit cu o continuare ce pune atât de mult accentul pe realism, încât îţi vine să-ţi smulgi părul din nas când te gândeşti că îndeplinirea ultimei misiuni din (doar) nouă mi-a mâncat la fel de mult timp pentru a fi dusă la îndeplinire, cât mi-a luat să le termin pe primele patru la un loc. Şi asta indiferent de nivelul de dificultate ales. Înţeleg că ultimul pas trebuie să fie cel mai dificil, însă nu-mi dau seama de ce trebuie să îl repet de nenumărate ori, într-o manieră frustrantă, soră cu exasperarea. Adică nu sunt bun la FPS-uri? Aiurea. Am descoperit şi buba. Principalii vinovaţi sunt cei trei camarazi de arme, care în cea mai mare parte a timpului nu ştiu să facă altceva decât să încaseze gloanţe şi să se smiorcăie impasibili când muşcă un glonţ din ei. În loc să se ascundă, iar apoi să răspundă cu ce au la îndemână, „panseluţele" preferă să meargă la culcare. Pe Xbox 360 se descurcă de minune să cureţe hârţile, dar pe PC te trezeşti că nici n-ai


Noapte verde


Cooperativă online


A obosit, săracu

început bine misiunea şi eşti singur cuc în mijlocul unui oraş împânzit cu rebeli. Ciudat, dar AI-ul inamic (mercenari, chipurile) m-a ajutat enorm de mult în primă fază, fără să fiu prea încântat de idee. Nu de puţine ori am dat nas în nas cu un soldat inamic, fără ca acesta să schiţeze vreun gest, de parcă ar aştepta să-i apese altcineva pe trăgaciul armei. De cele mai multe ori, sunt buni de luat ca din oală. Mai mult, se poate întâmpla să surprinzi un grup

În sfârşit, văd şi eu culori vesele...

advers cu spatele, moment în care îl faci sită pe unul dintre ei şi constaţi cu surprindere că ceilalţi nu schiţează nici un gest preţ de câteva momente bune. Ţinte mai bune nici că puteam să găsesc. Totuşi, jocul are parte de momentele lui bune, când fiecare îşi face treaba exact aşa cum a fost învăţat: MULE-ul (transportorul blindat de muniţie şi accesorii) nu se încăpăţânează să refuze ordinele de deplasare, nu se caţără pe pereţi şi evită să treacă precum o fantomă printr-un camarad de arme, iar coechipierii depistează şi execută adversari cu precizie chirurgicală, în vreme ce inamicul luptă tactic, folosind manevre evazive.

(Dez)ordine şi (in)disciplină

Cine a jucat originalul se va familiariza imediat cu meniul de comandă, ordinele fiind strigate prin intermediul unei interfeţe simple, ce poate fi activată cu ajutorul rotiţei scroll a mouse-ului. La nevoie, putem folosi harta tactică, un instrument foarte util atunci când situaţia cere o planificare atentă a misiunilor. Dar ferească Sfântul Petru să rămână vreun ameţit blocat prin ziduri, forţându-te să reîncarci misiunea pentru a-l folosi cum se cuvine în peisaj. Şi uite aşa, din popas în impas, se termină şi campania solo: brusc şi dintr-o dată. Paradoxal, campania din versiunea pentru PC este mai scurtă decât cea destinată 360-ului, care este, la rândul ei, mai scurtă decât cea din primul joc. De vină ar putea fi şi mărimea nivelurilor, care în aparenţă sunt foarte întinse şi pline de oportunităţi tactice, ceea ce nu-i întru-totul adevărat. Mai mult decât atât, părăsirea neintenţionată a zonei în care se desfăşoară misiunea echivalează cu un avertisment, iar apoi cu o moarte instantanee, dacă ai ghinionul s-o apuci într-o direcţie greşită. Uneori, nici măcar nu eşti avertizat. Mare mi-a fost mirarea când m-au executat la nici cinci secunde de la începerea unei misiuni, pentru simplul motiv că punctul de inserţie se afla exact la marginea Zonei, iar debarcarea din elicopter m-a găsit cu faţa îndreptată în altă direcţie decât cea... normală. Păi n-am făcut altceva decât să urmez o simplă stradă... şi nu văd nicio baricadă! Recunosc că am păţit-o o singură dată (a doua oară m-am învăţat minte), însă n-ar fi stricat o mai bună delimitare a zonei în care se desfăşoară misiunea.

Situaţia se schimbă radical odată cu intrarea într-un meci de multiplayer via internet, unde toate neajunsurile dispar ca prin minune. Codul de reţea este excelent realizat şi implementat, iar sesiunile de deathmatch, team deathmatch, king of the hill, co-op în patru şi Recon versus Assault sunt de-a dreptul demenţiale. Nu tu AI tembel, nu tu pathfinding prost, ci jucători la fel ca tine, fără probleme de memorie sau alte handicapuri.

Trei culori cunosc pe lume

GRAW 2 nu arată rău deloc, dar nici nemaipomenit de bine. Din nefericire, paleta de culori pe care a ales-o producătorul îi dă jocului un aer mohorât, deloc agreabil, de parcă ar trebui să-l joc doar atunci când sunt posomorât. Oare chiar n-au găsit alte culori, în afară de gri şi maro, cu care să tapeteze clădirile şi întreg mediul înconjurător? Mă îndoiesc... Prin comparaţie, mediul de joc din GRAW 2 pentru Xbox 360 este surprinzător de viu. Detaliile pe care le oferă sunt însă fantastice, cu condiţia să ruleze pe o placă video GeForce 8800; în afară de MULE, care seamănă cu un bolovan pe roţi de piatră. În plus, animaţiile sunt deosebit de veridice, fiecare personaj mişcându-se perfect credibil în contextul dat de joc.


MULE, un bolovan cu personalitate

Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 mi-a oferit puţine satisfacţii de-a lungul campaniei solo şi excelează doar în multiplayer, reuşind să mă ţină nopţi întregi cu ochii înfipţi în monitor în căutarea ţintelor. Nu-i rău, dar mă întreb: dacă pe 360 se poate, pe PC de ce nu?!

■ KiMO

Gen FPS **Producător** Ubisoft Montreal **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** Ubisoft Romania, Tel [illegible] **Procesor** P.IV 2 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** [illegible] MB **ON-LINE** [illegible]

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	8
Multiplayer	9
Storyline	7
[illegible]	7

7,8

PESTE 8 MILIOANE DE JUCĂTORI*
O SINGURĂ LUME ONLINE
VINO ALĂTURI DE NOI...

ACUM LA SUPER PREŢ! 69,9 RON



1.CREEAZĂ
Creează-ţi propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase şi 9 clase diferite. Apoi personalizează-ţi eroul cu sute de combinaţii diferite de tunsoare, ton al pielii şi costum.

2.CONECTEAZĂ-TE
Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l şi eşti la un clic distanţă de reţeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienţi îţi stă la dispoziţie în limbile engleză, franceză şi germană, prin e-mail sau telefon.

3.INTRĂ ÎN LUPTĂ
Fie că eşti novice sau veteran, o lume plină de aventuri şi fapte eroice te aşteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziţie să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aştepte o nouă aventură.

PC MAC CD-ROM 12+ www.pegi.info

Vizitează www.wow-europe.com pentru informaţii live despre joc

BLIZZARD ENTERTAINMENT

*Informaţie obţinută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spaţiu liber pe HD - conexiune la internet 56k sau mai bună (recomandat broadband).
JOCUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIŢIONALE. SE APLICĂ RESTRICŢII ADIŢIONALE.
©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft şi Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A şi/sau alte ţări. Toate drepturile rezervate.
Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referire aici sunt proprietăţile respectivilor lor deţinători.

Importator şi distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL, membru al RTC HOLDING
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90

SID MEIER'S CIVILIZATION IV BEYOND the SWORD

Există Civ dincolo de sabie?

Cred că de unele dintre cele mai rezervate atitudini pe care le-am manifestat vreodată în fața unui joc s-au „bucurat" expansion-urile de Civilization. Asta cu două excepții, ambele ținând de aceeași, în fond, disfuncționalitate, manifestată de release-ul inițial al jocului, care nu oferea multiplayer. Vă amintiți? Atât Civ2, cât și Civ3 au avut nevoie de un expansion pentru a putea fi jucate și altfel decât în single player. Deci, în afară de aceste două cazuri, care aduceau o cură unei boli evidente, ce pot eu spune de bine despre expansion-urile de Civ apărute până acum?

Păi, portretul general al unui astfel de expansion este ușor de trasat. În primul rând, ni se pune în față un set de scenarii aspru customizate, în număr cât mai mare, realizate de producătorii jocului, dar și de fani. O parte a acestora sunt, oricum, disponibile gratuit online, deci... Apoi, ni se aduce un număr sporit de națiuni și de lideri aferenți acestora, plus ceva trupe specifice. Iar pe deasupra se presară un praf fin în ochii jucătorilor, sub forma câtorva clădiri și minuni suplimentare. Eventual, se adaugă la toate acestea mici noutăți de gameplay, nu foarte semnificative, dar trâmbițate ca majore (vezi „warlorzii" din expansion-ul de Civ4 cu același nume). Și cam atât.

Voi fi sincer și vă voi spune că astfel de expansion-uri de Civ mi s-au părut întotdeauna o simplă manevră comercială și de prezență pe piață, lipsită de substanța de gameplay pe care ai fi așteptat-o de la maeștrii de la Firaxis. Cu toate acestea, recunosc necesitatea prezenței unor astfel de produse „intermediare" pe piață, acestea menținând viu interesul pentru o franciză, pe care o pot propulsa din nou în topuri, permițându-i să supraviețuiască până la următoarea apariție majoră din serie.

Chiar și cu acest istoric deloc încurajator în spate, însă, noul expansion de Civ4, Beyond the Sword, atrage atenția încă din prezentarea sa online prin ceva neobișnuit: aparente adaosuri substanțiale în însăși inima conceptuală a jocului, despre care nu poți decât să bănuiești că vor avea un impact major asupra gameplay-ului.

Scenarita

Să începem, totuși, cu trecerea în revistă (sic!) a lucrurilor obișnuite la un expansion de Civ. Par egzamplu, cu scenariile. Nu l-am jucat extensiv pe fiecare dintre acestea, dar pot spune că avem de-a face cu cel mai mare efort de până acum al Firaxis în direcția creației de scenarii originale. Pornind de la idei interesante – unele amplasate într-un cadru SF convingător și bine închegat, inclusiv cu elemente de story – aceste scenarii sunt mai mult decât umplutura obișnuită de care am avut parte în expansion-urile anterioare.

Un semn în acest sens este un tip de scenariu aparte, aproape arcade, care poate fi, spun eu, adaptat chiar și pentru telefonul mobil. Este vorba despre „Civ Defense", în care jucătorul pornește cu un număr limitat de trupe și orașe, trebuind doar să facă față valurilor succesive de atacatori care „curg" asupra teritoriului său. Nu există oponenți în accepțiunea clasică a Civ-ului, ci numai acești inamici, pe care, dacă îi învingi, vei primi sumele necesare pentru a te dezvolta cu trupe și clădiri, pentru a fi pregătit în fața valului următor, mai puternic.

Acum, dacă este să vorbesc strict din punctul meu de vedere, aproape orice fel de scenariu de Civ este neinteresant, oricât de alambicat ar fi și oricât de bine și de mult s-ar fi lucrat la grafica elementelor de joc specifice respectivului scenariu. Spun asta pentru că, în fond, sub fardurile unui scenariu se află exact aceleași mecanisme care funcționează în jocul original, deci, ai aceeași Mărie cu o altă pălărie. Dacă vrei să schimbi ceva fundamental, este suficient să editezi valorile parametrilor din jocul original, fără să mai iei fața jucătorilor veterani cu te miri ce titireze și pocnitori futuriste.

Până la urmă, tocmai pentru că elementele jocului original se recunosc prea ușor într-un scenariu, cea mai bună treabă pe care o poți face pentru a mări atractivitatea unui scenariu este să elimini din el cât mai multe din mecanismele de gameplay din Civ-ul sursă. Paradoxal, în opinia mea, este faptul că tocmai limitările și ceea ce înlături din jocul original pot face un scenariu de Civ mai interesant – un exemplu fiind chiar arcade-ul de care am vorbit anterior.

Pe de altă parte, sunt oamenii care, spre deosebire de scepticul de mine, se bucură de scenarii, așa cum mi-a spus chiar cioLAN, într-o discuție în care am încercat fără prea mare succes să ponegresc această subspecie de Civ. Pentru acești jucători, expansion-ul Beyond the Sword oferă cel mai bun set de scenarii originale de până acum, fiind o greu epuizabilă sursă de încântări colaterale pornind de la tema de bază a Civ-ului.

Circul globalizării

Una din noutățile aduse de Beyond the Sword în Civ4 este corporația. Aceasta poate fi fondată, după ce sunt studiate anumite avansuri tehnologice, într-un oraș care deține resursele necesare anume corporației pe care vrei să o înființezi. Practic, însă, ce face o corporație? Păi, nu este decât un instrument de conversie a unor resurse în alte resurse, fie acestea bani, cultură sau resurse naturale. După cum ai nevoie de resurse în care ești deficitar sau pe care chiar nu le deții deloc, alegi tipul de corporație care îți este necesar, pentru a le obține prin conversie. În plus, corporația aduce bani de la toate filialele sale înființate în alte orașe.

Pentru a înființa filiale trebuie să creezi „Corporate executives" care să se deplaseze până la orașele țintă și să „împrăștie" noua credință economică... Evident, aceasta incumbă costuri, iar extinderea corporațiilor în orașe străine cere cheltuieli și mai mari. Extinderea corporațiilor în propria civilizație poate fi blocată prin adoptarea anumitor „civics"-uri. Corporațiile sunt în competiție pentru resurse și de aceea se exclud reciproc în același oraș – o cheltuială și mai mare este necesară pentru a elimina o altă corporație și a o impune pe a ta.

Conceptul de corporație nu este nou într-un joc de tipul Civ-ului. Call to Power 2, joc inspirat din seria Civ, cu mulți ani în urmă introdusese conceptul de corporație. Aceasta putea înființa francize în orașele oponenților, din care trăgea pentru tine un anumit procent de bani. Pentru a le contracara era necesară construcția unei unități speciale numită... avocat, care putea da în judecată corporația și desființa franciza.

În opinia mea, Firaxis a făcut foarte bine că s-a uitat la Call to Power 2, mai ales că a mai preluat de acolo încă un element pe care l-a introdus în expansion-ul Beyond the Sword: pirateria căilor comerciale. Astfel, o navă poate fi așezată pe căile navale de comerț ale unui inamic, pentru a întrerupe în acel loc schimburile ce au loc în rețeaua sa comercială.

Informația...

Însă cea mai importantă modificare adusă de acest expansion versiunii a patra de Civilization este cea care atinge felul în care este conceput spionajul. Practic, din bugetul națiunii tale se poate aloca un anumit procentaj către serviciile secrete, astfel încât să ai la dispoziție sumele necesare „lucrării" și prelucrării informative a oponenților. Partea frumoasă este aceea că, din banii puși deoparte pentru spionaj, poți atribui sume diferit pentru spionarea fiecărui oponent în parte, după cum simți că evoluează prioritățile. Astfel, pentru un oponent poți



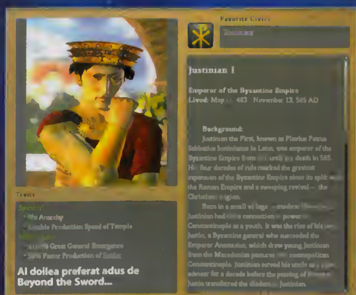
O minune pentru care trebuie descoperită Estetica



Noul meu lider preferat...



... și Imperiul său olandez



Al doilea preferat adus de Beyond the Sword...



... conduce Bizanțul


Maastricht – porci, elefanți și lideri europeni


Mică, în colțul stânga sus, e alocația pentru spionaj

aloca o fracțiune din bugetul spionajului, iar către altul un multiplu al acelei fracțiuni.

Toate aceste sume se cheltuiesc apoi pentru executarea diverselor misiuni sub acoperire, pe care Beyond the Sword le-a adunat cam din toate Civ-urile apărute până acum: sabotaj, furt de tehnologie, dezvăluirea de date secrete ș.a.m.d. Probabilitatea de îndeplinire cu succes a fiecărei misiuni depinde și de raportul dintre suma alocată de tine pentru spionarea oponentului X și suma alocată de X pentru spionarea ta, evident, direct proporțional.

Un astfel de mod de a concepe spionajul mi se pare excelent, probabil cel mai reușit de până acum din seria Civilization. Un singur mare reproș am a le face meserlașilor de la Firaxis: totul este mult prea bine echilibrat. Ce vreau să spun? Păi, să începem cu spionajul.

... este în creștere

Pentru a obține cu succes informații de la oponenți cheltuielile tale sunt foarte mari. Ca să furi tehnologie te străduiești cam tot atât cât ai face-o descoperind tu însuți acel avans. La celelalte misiuni de spionaj, la fel, tevatura, cheltuielile și probabilitățile mici de succes fac ca „Intelligence"-ul să nu fie o opțiune tocmai viabilă sau măcar suportabilă pentru nervii jucătorului. Implementarea spionajului în Civ 4 Beyond the Sword mi se pare grăitoare pentru întreaga structură a jocului – producătorii au creat un sistem de strategie complex, credibil, realist la nivel de concept, dar excesiv de bine echilibrat, aproape sferic în perfecțiunea sa. În mod real, faptul că un jucător poate foarte simplu să se salveze din orice situație făcând uz de excelenta echilibrare a parametrilor jocului este puternic dăunător la feeling.

Adăugați la aceasta și nou introdusele corporații. Da, totul este interesant, ți se pune la dispoziție încă un instrument realist și complex de acțiune economică, dar beneficiile utilizării acestuia nu sunt deloc pe măsura atenției și timpului necesare în joc pentru a exploata eficient o corporație – încă o dată totul este prea bine echilibrat. Iar jocul în multiplayer devine și mai lent sub aspectul timpului necesar pentru a controla suma tuturor operațiunilor esențiale dintr-un tur. De altfel, și celelalte elemente noi aduse în joc de acest expansion, deși sporesc realismul și posibilitățile de acțiune ale jucătorilor, până la urmă reușesc să încarce excesiv gameplay-ul. Civ-ul a devenit prea stufos, deși devine tot mai bun, aparent...

Civilization 4 a reușit să modeleze extraordinar de bine procese de evoluție la nivel de civilizație, a reușit să impună concepte pe care nu le-am văzut la nici un alt joc până acum. Cu toate acestea, dimensiunile tot mai mari ale jocului, ca sumă de concepte și parametri, transpar tot mai mult în expansion-ul Beyond the Sword, care, deși este un Civ 4 mai bun, devine, paradoxal, mai puțin interesant, pe alocuri plictisitor, și poate chiar enervant. Un caz clasic în care mai realist și mai mult la nivelul construcției jocului nu înseamnă mai bine și pentru plăcerea jucătorului.

Marius Ghinea

Gen TBS ▸ **Producător** Firaxis ▸ **Distribuitor** 2K Games ▸ **Procesor** Intel P4 1,8 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB ▸ **ON-LINE** www.2kgames.com/civ4/beyondthesword

Grafică	9
Sunet	10
Gameplay	8
Multiplayer	10
Storyline	–
Impresie	9

9,2


Ecranul S.R.I.


Benzină din porumb – o Corporație

DINCOLO DE AZEROTH...

O NOUĂ LUME TE AȘTEAPTĂ

Survolează frontiera întunecată pe "mounts" înaripați pe care îi controlezi.

Stăpânește energiile mistice ale rasei blood elf

Luptă până la nivelul 70, și ți se va deschide o lume de noi posibilități.

Dezlănțuie puterea luminii a noii rase draenei

World of Warcraft
The Burning Crusade

Disponibil acum

12+ www.pegi.info

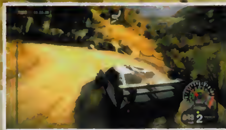
Blizzard Entertainment

colin mcrae™ DiRT™

Luxul se plătește







Nu am ratat nici o apariție din seria Colin McRae și, cu bune și cu rele, aceasta rămâne una din cele mai bune de pe piață. Nu la fel de „grea" ca jocul Richard Burns Rally însă mereu captivant și foarte distractiv. Încă după primele detalii prezentate de Codemasters se contura un joc deosebit de cele cu care ne-am obișnuit. Un joc ce avea să fie conceput pe un engine nou-nouț, NEON, realizat în colaborare cu Sony, a căror experiență cu Gran Turismo le-a fost de mare folos celor de la Codemasters. Ce mi se pare ciudat este că deși Sony a ajutat la dezvoltarea engine-ului jocului, Colin McRae: DiRT a fost lansat inițial pe Xbox 360 și PC, varianta de PS3 urmând să apară prin luna septembrie. Nu este exclus ca o variantă a acestui engine să fie folosit și pentru viitorul Gran Turismo.



Mile și CP

Încă din momentul în care vezi filmulețul din intro-ul jocului, disponibil și pe net, îți dai seama că te afli în fața fericitului moment în care toate promisiunile lansate de producători pe perioada dezvoltării jocului chiar s-ar putea să fie traduse și în produsul final. Bucuria e cu atât mai mare cu cât promisiunile erau mult mai mult decât îndrăznețe. Mergi mai departe și după ce dai cu subsemnatul la profil nu mai decât de ales modul de joc cu care vrei să începi. Ai de ales între Career, Championship și Rally World acestea fiind opțiunile pentru single-player. Cariera te trece prin curse de toate tipurile, structura aleasă nefiind însă una lineară ci piramidală, organizată pe 11 niveluri, astfel încât poți să ajungi în vârf evitând cursele care îți displac. Acest mod oferă un număr consistent de ore de joc Pentru a debloca alte curse te vei folosi de punctele pe care le primești la finalul fiecărui eveniment. Jocul ne oferă o diversitate nemaiîntâlnită în această serie atât din punctul de vedere al genurilor de curse cât și, în mod normal, al mașinilor disponibile. În joc sunt prezente peste 40 de mașini din 12 clase diferite. Merită amintite de la clasice Lancia Delta S4 și Toyota Celica GT-Four, de la 4WD Mitsubishi Lancer Evolution IX, Subaru Impreta WRX și modelul construit chiar de Colin McRae R4, sau regii deșertului de la Raid: VW RACE Touareg sau Dakar Nissan. Trebuie să recunosc că am așteptat DiRT-ul și pentru cursele de rally-raid pe care eu unul le găsesc extrem de spectaculoase. Dacă opțiunile oferite de multiplayer ar fi fost altele cred că am fi putut asista la niște rally-raid-uri pe net de toată frumusețea.

Mașinile se cumpără cu banii câștigați în curse, bani care sunt mai mulți dacă alegem să concurăm pe un grad de dificultate mai mare. Avem o mulțime de trasee care ne plimbă prin toată lumea și pe diferite suprafețe. O parte din ele sunt licențiate, de exemplu Knockhill sau Pikes Peak, altele inspirate după circuite reale și unele „desenate" de producători.

Motoare de motoare

După cum am spus mai devreme promisiunile producătorilor nu au fost deloc modeste și cred că toată lumea aștepta să vadă cum se joacă DiRT-ul. Chiar dacă partea de simulare nu poate fi comparată cu producțiile SimBin, chiar și dificilul Richard Burns Rally a fost mai hard-core, pilotatul mașinilor îți oferă o senzație ridicată de realism. Mai ales dacă folosești un controller de calitate, tastatura fiind ultima pe listă, cum se întâmplă tot mai des în ultimul timp. Nu am avut ocazia să-l încerc cu minunăția de volan Logitech G25 însă sper să o fac cât de curând. Mașina răspunde exact cum te-ai aștepta la manevrele tale și diferențele date de clase, suprafață sau modul de abordare a traseului sunt evidente. Derapajele controlate, felul în care se intră și iese din curbe sau depășirile îți oferă o senzație extrordinară. Pentru rezultate mai bune, se poate umbla și la setările sau opțiunile bolizilor iar cei ce au mai puține cunoștințe în acest domeniu nu trebuie să evite munca de garaj pentru că beneficiază și de asistență. Al-ul este adaptat curselor off-road și deosebit de bătăios, încă un capitol la care producătorii s-au achitat cu brio de promisiuni. Sistemul de damage este atât de bine realizat încât nu poți să te superi când îți faci mașina praf pe final de cursă. Acesta ia în considerare mai multe date fizice și rezultatul impactului este altul la fiecare incident și mașină în parte. Din punct de vedere grafic DiRT este o adevărată operă de artă. Mașinile sunt modelate în cele mai mici detalii și chiar ți-ar fi milă la fiecare zgârietură dacă nu am avea și spectacolul oferit de sistemul de damage. Pe orice traseu decorurile sunt o adevărată încântare, DiRT oferind una din cele mai reușite experiențe vizuale din lumea simulatoarelor auto. Nu cred că am mai lăudat în așa fel un joc de mult timp dar cei de la Codemasters au făcut o treabă extraordinară.



Din păcate

...jocul are o mare problemă care aruncă o umbră peste toate părțile bune ale acestui joc. Optimizarea este total nereușită, sincer nu știu multe jocuri care să se comporte atât de slab pe o configurație de top. Chiar și după lansarea patch-urilor jocul nu reușește să ruleze la un frame-rate decent, singura soluție fiind să umbli la detalii și să pierzi astfel din plăcerea vizuală. Chiar dacă nu își are locul în acest moment o discuție PC – console, țin să spun că doar o placă grafică de ultimă generație te costă aproape cât un Xbox 360, platformă pe care acest joc rulează aproape perfect. O altă problemă este modul de multiplayer care este mai sărăcăcios de cât am fi sperat. Nu poți concura direct cu alți jucători ci doar prin intermediul timpilor realizați. Sfatul meu este să luați în considerare cerințele de sistem înainte de a vă cumpăra acest joc sau în cazul în care aveți o consolă să nu alegeți varianta pe PC.

■ Rzarectha



Gen · Producator · Distribuitor · Ofertant · Procesor · Memorie · Accelerare 3D · ON-LINE

Grafica	10
Sunet	9
Gameplay	8
Multiplayer	6
Storyline	–
Impresie	8

8,2



Harry Potter and the Order of the Phoenix™

La Phoenixul lăudat să nu te duci cu focul

A mai trecut un an, lui Harry i-a mai crescut un coș pe obrazul drept (se cheamă pubertate, Harry, nu e blastămul lui Voldemort), Hermione a început să capete forme și fond de ten, iar Ron... eh, cui naiba îi pasă de nevăstuica aia? Preadolescentul Harry n-a apucat să se bucure prea mult de prima poluție nocturnă, de primul sărut „cu limba" și de maturizarea evidentă a colegei Hermione, căci Warner Brothers și Electronic Arts, acest JECO al timpurilor moderne, l-au trimis pentru a cincea oară la produs în cinematografe și, inevitabil, pe console, PC-uri, telefoane mobile, căni, lenjerie, paste de dinți, băuturi răcoritoare, cărți de colorat, Brick Games etc. În mod ciudat, probabil un semn evident al maturizării negustorilor de „entertainment" din Republica Plictisitoare România, nebunia Harry Potter a cuprins și țărișoara noastră semi-bananieră. Dacă pentru „The Eye of the World" a lui Jordan a trebuit să aștept șaptesprezece ani, grăbitul Potter se va teleporta în librării și va vorbi pre limba noastră în decembrie, adică la doar câteva luni după lansarea mondială. E un pas imens, zic eu. Ia-o din loc, Greucene, fă pași, Zmeule, că vine bufnița lui Harry, vă lasă corbul gravid și vă scoate ochii. În ritmul ăsta, „Răpirea din Serai" va fi înlocuită de „Evadarea din Azkaban", iar îngerașul din bucătăria oricărui gospodar cu dare de mână se va transforma subit într-un Dementor fosforescent cu glugă mobilă și respirație proaspătă. Viitorul sună bine, nu?

Scumpii ani de liceu, când la Voodoo dai de greu

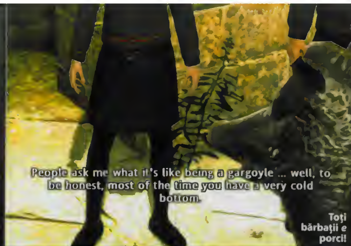
Cartea/filmul/jocul Harry Potter and the Order of the Phoenix ne prezintă un Harry Potter aflat în al cincilea an de studenție la „fabrica de vrăjitori" Hogwarts. Deși Voldemort le suflă în ceafă, comunitatea pașnică de vrăjitori este încă în faza de negare. Ministerul Magiei face tot posibilul să-și țină turma în întuneric și omoară din fașă orice zvon privitor la „come-back"-ul spectaculos al lui Ralph Fiennes. Nici la Hogwarts lucrurile nu merg bine pentru studenții anarhiști care luptă pentru dreptul la liberă informare. Dolores Umbridge, o „mătușică" acră și suspectă aflată în solda Ministerului, a preluat cursurile de apărare împotriva magiei negre și se dovedește a fi o teoreticiană îndărjită, renunțând total la orice aplicație practică a cursului predat. În asemenea condiții, tânărul Harry este obligat (ca și până acum, de altfel, că n-am fi avut atâtea cărți dacă totul ar fi fost bine și frumos) să pună mâna pe baghetă și să-și facă dreptate cu puterea vrăjii, ajutat de nelipsiții Ron și Hermione. Vă sfătuiesc să citiți cartea sau să vizionați filmul înainte de a pune mâna pe tastatură, deoarece sunt mari șanse să nu pricepeți mai nimic. Scenariștii au presupus (pe bună dreptate, cine altcineva decât fanii ar juca un joc Harry Potter) că sunteți deja la curent cu evenimentele din The Order of the Phoenix și nu s-au străduit din răsputeri (a se citi „deloc") să adapteze jocul la nevoile gamerului proaspăt intrat în lumea vărului Potter.

Student cu taxă la Hogwarts

Romanul a fost bunicel, iar filmul a reușit cumva să nu mă adoarmă (sau o fi fost floricelele... în ziua de azi nu mai poți fi sigur de nimic). Să fie asta un semn că jocul își va depăși condiția de „movie tie-in" clasic și va reuși să-mi șteargă zâmbetul arogant de pe față („Harry Potter, EA... yeah right")? Hehehe. Era dât p'aci, dar nu. Recunosc, am fost de-a dreptul impresionat de Hogwarts-ul virtual, recreat de „arhitecții" de la EA UK cu un motoraș grafic simpatic foc (nu exagerat, dar clar peste restul turmei de „furăciuni din filme"). M-a izbit în mod special atenția acordată detaliilor. Hogwarts-ul din joc este copia fidelă a celui din film, care, la rândul lui, „arată" și „se simte" exact cum mi l-am imaginat eu când am deschis prima oară un volum Harry Potter. La început, e o adevărată plăcere să te plimbi pe coridoare fără niciun scop, doar „să vezi cum e". E foarte frumos, vă spun eu, atât de frumos că pentru o oră veți ierta imbecilitatea unor quest-uri, pentru simplul motiv că vă oferă ocazia să vizitați locuri noi.

Deci, avem la dispoziție un Hogwarts frumușel, măricel, „dintr-o bucată" (n-am prins picior de loading screen), ce-ar putea merge rău? Pentru început, camera și controlul, dar nu ele sunt cele mai mari probleme. Îmi amintesc de Shadow of the Comet, un adventure excelent din vremurile când frecvența se măsura încă în megaherți, iar mouse-ul avea bilă. Pe lângă jocul propriu-zis, Infogrames a introdus separat un muzeu virtual dedicat lui Lovecraft. Harry Potter and the Order of the Phoenix este un excelent tur virtual al Hogwarts-ului, însă, ca joc, este complet neinspirat și fad. Și o să vedeți de ce.

Răzbunarea telekineticului



Toți bărbații e porci!

Merlin Potter

Harry Potter and the Order of the Phoenix debutează în forță cu un cuplu de tineri Dementori dornici să încerce lucruri noi. Harry este atras fără de voie în jocul lor și este pe cale să experimenteze primul și ultimul sărut din scurta sa viață. Din fericire pentru el, ochiul ager și mâna sigură a Omului din spatele Mașinii l-au salvat de la o moarte sigură. Am scuturat mouse-ul cum o scutura Pazuzu pe fătuca aia din Exorcistul, cred că am dat și-un clic la un moment dat, și Dementorii s-au plecat umiliți în fața „patronus-ului" meu bărbătesc. Eh? Cine-i tatăl vostru, stafiilor? Har-ry... Har-ry... Har-ry. Nici n-apuc să-mi pun scrumiera în cap și să execut dansul victoriei prin redacție cu rigla în mână pe post de nuielușă vrăjită, că apare uncheșul Sirius și îmi servește un mic tutorial ca pentru proștii care n-au văzut un Dementor nici măcar în atlasul zoologic. Sarcinile exagerat de domestice care ne sunt puse în cârcă de Sirius (repară farfurii, pregătește bagaje etc.) au rolul de a ne familiariza cu modul de „funcționare" a baghetei fermecate. Conceptul este destul de interesant (gesturi cu mouse-ul... sau cu stick-ul gamepad-ului), dar se vede clar că adevărata distracție este rezervată doar celor binecuvântați cu un Wii. Posesorii unui PC dotat cu o rozătoare de plastic îl vor găsi oarecum incomod și mai puțin amuzant (un gamepad mai îndulcește experiența), mai ales în momentele în care viteza este un factor esențial.

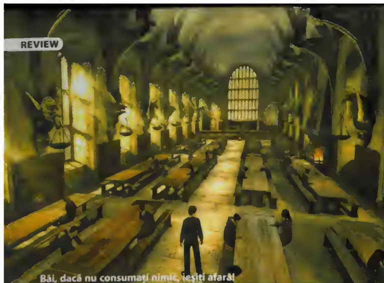
Vrăjile aflate la dispoziția tânărului Potter sunt clasicele „descântece" prezentate în filme. Pentru micile încăierări adolescentine (în joc se numesc dueluri și nu ies în evidență prin nimic), avem cele șase arme ale tânărului vrăjitor (Stupefy, Rictumsempra, Expelliarmus, Protego, Levicorpus și Petrificus Totalus). N-ați ajuns până aici dacă n-ați fi niște adevărați fani Potter, deci presupun că știți mai bine decât mine ce le poate pielea. Descântecele „de luptă" sunt livrate la pachet cu șase vrăji mai „domestice", foarte utile unei gospodine sătule de robotit. Și pe ele le cunoașteți (Wingardium Leviosa, Accio, Depulso, Reparo, Reducto și Incendium), deci nu insist. Important e că le veți folosi cel mai des. Bruma de fizică implementată în joc i-a asigurat lui Wingardium Leviosa un loc special în inima mea. Pentru puțin timp, dar măcar mi-a atras atenția.

Arrow Potter

Jocul este o înșiruire de sarcini care ne arată că viața de elev poate fi plictisitoare până și la un colegiu de vrăjitori. Prinde-i bufnița lui Cho (băi, liniște!), culege mușețel pentru ceaiul altuia, aranjează trofee, cheamă 28 de proști la oră, fii săgeata unui șontorog dintr-un tablou, caută cărți în biblioteca școlii etc. La un moment dat, un coleg vrăjitor mă roagă cu lacrimi în ochi să-i recuperez o carte din bibliotecă. Știți, bineînțeles, că „maculatura" din lumea lui Harry are prostul obicei de a-și lua zborul și fără ajutorul vântului. Buuun. Cartea mă așteaptă cumințică pe cel mai înalt raft. Tumneseule, ce surpriză. Pun bagheta la lucru și mut o măsuță lângă dulăpiorul unde „odihnește" manuscrisul. Când să înhaț hârțoaga - n-am priceput de ce nu puteam s-o fugăresc direct cu bagheta magică... eh, n-a zis nimeni că va fi ușor - bestia își ia zborul spre un dulap vecin. Aha, deci îi place să joace dur. Repet operațiunea, același rezultat. Ho-pa! Să vezi că


Primiți cu Hocus-Pocus?




Băi, dacă nu consumați nimic, ieșiți afară!


Mătrăguna... iepurele vegetarianului

tipii nu sunt atât de previzibili precum credeam. După câteva încercări eșuate (trei, cu una mai puțin decât numărul dulapurilor din cameră), m-am prins că provocarea nu e să găsesc o soluție creativă, ci să repet orbește aceiași pași evidenți până se hotărăște designerul să spună „stop!". Un alt quest, cel cu bufnița lui Cho (silentium, măgarilor!) mi-a întărit convingerea că indivizii care s-au ocupat cu „proiectarea" sarcinilor erau mahmuri sau preșcolari. Ce-i cu bufnița lui Cho, veți să știți? Problema este simplă, trebuie să o prindeți. La început, lucrurile par simple. Deși „bufnițăria" e tare încăpătoare, jivina și-a făcut culcuș pe un geam „la parter". Când să o înhățați, zboară puțin mai sus. Povestea se repetă până când nu mai există un „mai sus". Răsplata? O scenă romantică în care Cho e gata să-și pună sufletul pe tavă în fața lui Harry, iar ăsta o cheamă la ore.

Răbdarea mea a luat sfârșit când un oarecare m-a trimis la vânătoare de statui vorbitoare. Bineînțeles că până să ajung la dracul ăla de copil nu mi-a trecut prin cap să dau bineţe fiecărei cărămizi din joc, așa că am fost nevoit să cutreier prin „curtea școlii" în speranța că un mistreț de marmură îmi va răspunde la salut. Pe scurt, o mare parte din joc o veți petrece pe post de săgeată, alergând ca bezmeticii de la un personaj la altul. La început, când Hogwarts-ul e încă neexplorat, n-am nimic împotrivă să fiu trimis în celălalt capăt al hărții după o petunie mutant, dar după o oră sau două (din cele cincisprezece), timp în care veți ajunge să explorați și cel mai întunecat colțișor al școlii, alergătura constantă devine excesiv de plictisitoare. N-au ajutat prea mult nici libertatea de mișcare „a la GTA" și nici micile recompense (artwork-uri, interviuri cu actorii și alte „firimituri" aruncate de Warner Brothers și EA) specifice jocurilor de gen.

O oarecare evadare din rutina care se instaurează după prima oră de joc o reprezintă cele câteva minijocuri presărate cu zgârcenie prin peisaj. Printre ele s-a strecurat, nu mă întrebați cum sau de ce, bătrânul șah. Se numește „Wizard Chess", piesele sunt puțin mai șmechere, dar tot șah rămâne. Salut intenția EA-ului de a deschide apetitul copiilor noștri pentru sportul cu rege și mă aștept ca viitorul joc să ne învețe nepoții ecuațiile de gradul doi.

Ca să nu vă mint, m-am distrat preț de vreo jumătate de oră fugărind-o pe Hermione cu un dulap, iar mai apoi cu o bancă, dar lipsa reacțiilor (de exemplu o piatră de mormânt îndreptându-se cu viteză spre țărtăcuța mea... adică a lui Harry) m-a făcut să mă las curând și de sportul ăsta. Ducă-se.


Prince of Hogwarts

Fie să renască numai cel ce Harry

Ca orice „movie tie-in" picat în ograda unui producător instărit, The Order of the Phoenix i-a pus la treabă pe aceiași actori care ne-au încântat (sau enervat, depinde de om) pe marile ecrane. Oamenii sunt consecvenți și dau din gură în stilul care i-a făcut celebri în filme. Pe mine m-au cam scos din sărite în anumite momente, dar asta s-a întâmplat și în cazul „versiunii" pentru marile ecrane, deci presupun că oamenii și-au făcut treaba pentru care au fost plătiți.

Vrem, nu vrem, Harry Potter a devenit deja un personaj cu greutate în industria entertainment-ului virtual, de care ne vom mai împiedica mult timp de acum înainte, chiar dacă Rowling a spus tot ce avea de spus. Industria nu doarme și potențialul comercial al unui băiețel cu ochelari și puteri magice, dar în același timp chinuit de aceleași spaime ca orice alt băiețel cu talentul magic al unei crose de hochei, este imens. Ca urmare, va trebui să-l acceptăm așa cum este. Un ochelarist cu un bețigaș făcător de minuni, care are mare trecere în fața marelui mic public. Personal, nu recomand jocul decât copiilor care n-au dat încă în patima CS-ului, fanilor înrăiți, plictisiților cronici sau, în ultimă instanță, părinților care încearcă din răsputeri să-și convingă odraslele să poarte ochelari. Faptul că e un joc destinat în special unei audiențe mai tinere a încetat de mult să mai fie o scuză. Să fie clar, copiii mi-i pot plictisi și singur, nu trebuie să plătesc pe cineva s-o facă.

■ cioLAN

Gen Harry Potter ▸ **Producător** EA UK ▸ **Distribuitor** EA ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** P 1,6 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 32 MB ▸ **ON-LINE** harrypotter.ea.com

Grafică	8
Sunet	7
Gameplay	6
Multiplayer	-
Storyline	6
impresie	5

6,4

EXTRA: 31 de programe GRATUITE pe CD
PC - Practic
5,99 LEI
practic... mai ușor nu se poate!
septembrie 2007
Colecționați articolele practice
Câștigați postul ideal cu un CV impresionant 27
Economisiți timp cu diagrama Pareto 31
Păstrați vechile mesaje e-mail 35
Windows XP, pe pilot automat 37
Telefonați gratuit folosind Skype 41
Editați filmele simplu și eficient 47
Securitate gratuită pe internet
Un sistem de apărare bine pus la punct nu necesită întotdeauna investiții. Aflați cum vă puteți blinda PC-ul doar apelând la internet. 10
Telefonați gratuit
Apeluri gratuite cu ajutorul internetului
Optimizați căutările cu Google
10 sfaturi utile pentru adaptarea cunoscutului motor de căutare la necesitățile voastre 14
Cum să editați cu ajutorul Word un CV profesionist
Redactați un CV impresionant
Telefonați gratuit folosind Skype!
Editați filmele simplu și eficient
Windows XP, pe pilot automat
Dacă folosești calculatorul și te întrebi cum poți să îi utilizezi resursele la maxim, cumpără revista de la chioșcurile din toată țara.
Practic... mai ușor nu se poate!

Ship Simulator 2008

Surogat de concediu

Îmi aduc aminte de primul Ship Simulator, cel de acum doi ani, care chiar era o idee excelentă. Evident, fiind un joc de buget scăzut, era destul de simplu implementat, fără pretenții. Spuneam cred acolo că poate următorul o să fie într-adevăr ceva serios pentru că, din câte am observat, există cerere pentru genul acesta de jocuri. Iată că a apărut o nouă versiune a acestei serii, iar dacă a adus ceva în plus, vom mai vedea.

În bărci

Prima versiune a lui Ship Simulator avea locații predefinite, nefiind posibil să te arunci unde ai chef, adică în mijlocul Mării Nordului de exemplu, pe furtună. Ba mai mult, nu-mi aduc aminte să fi experimentat într-adevăr o furtună pe mare. Ship Simulator 2008 clar vine cu o serie de lucruri noi, pe care cred că aceia pasionați dintre voi și le doresc. Deși are tot o serie de locații predefinite, acum măcar poți depăși rada portului și ieși în mijlocul mării sau al oceanului. Mă rog, există un ecran de loading între ele, dar asta nu e o problemă. Șocul apare când, după ecranul de loading, de la vreme frumoasă și însorită te trezești brusc în mijlocul unei furtuni. Cu alte cuvinte, nu există un sistem serios de generare a vremii. Evident, nici acest joc nu este gândit în stil Flight Simulator, adică să ai acces la orice zonă de pe Terra. Oricum, primul lucru care iese în evidență este în fine un sistem adevărat de informare, care arată temperatura aerului și a apei, viteza vântului, gradul de vizibilitate, latitudini și longitudini, precum și date esențiale despre ambarcațiunea pe care o conduceți. Normal, nu am observat ca aceste variabile să influențeze prea mult comportamentul ambarcațiunii, ceea ce mă face să cred că mare parte sunt de formă.

Simulare

Sincer, sunt un pic confuz la capitolul simulare. Am condus și eu șalupe și pot spune că practic pentru ambarcațiuni mici nivelul de cunoștințe necesare este minim. Adică ai cam aceleași controale, cu diferența că multe bărci de viteză nu au și marșarier, adică nu pot da cu spatele. Jocul oferă exact ce ai nevoie, adică accelerație și direcție. Părerea mea este că modul în care se comportă ambarcațiunile în joc nu urmărește un nivel foarte realist. Sunt o multitudine de factori legați de apă, vânt și vreme care, deși sunt figurați, nu par să aibă nici o influență. Nici modelele de bărci nu sunt foarte fidele, fiind generice. Deși au apărut oameni care, mă rog, stau, texturile ambarcațiunilor sunt extrem de simpliste. Dacă e să luăm în calcul NPC-urile care creează traficul maritim și al căror AI este la fel de cretin ca și în prima versiune, veți observa că sunt foarte simplist realizate, adică mai mult figurate. În plus, diversitatea este nulă, jocul având maxim 15 modele de ambarcațiuni, jucabile sau NPC. Cu toții știm că, în realitate, diversitatea este mult mai mare. Din punct de vedere grafic și trecând peste texturarea ambarcațiunilor, jocul arată bine, orașele și porturile chiar fiind realizate bine de data asta. Cu alte cuvinte, merită să-ți petreci câteva ore colindând mările și oceanele, chiar dacă sunt mult restrânse. Cu noul conținut de care dispune, Ship Simulator 2008 probabil că vă va ține prinși cu câteva ore mai mult decât predecesorul său. Chiar și așa, mi-e greu să vă recomand să cheltuiți în plus cu el.

ALTERNATIVĂ

Virtual Skipper 5

Dacă sunteți pasionați mai mult de iahturi decât de ambarcațiuni cu motor, vă recomand Virtual Skipper 5. Are o grafică mai bună și un indice de fun mai ridicat. În plus, apa are și adâncime.

Transport de persoane

■ Locke

- **Gen** Simulator ▸ **Producător** VStep
- **Distribuitor** Lighthouse Interactive ▸ **Procesor** P 2,4 GHz
- **Memorie** 1 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB VRAM
- **ON-LINE** www.shipsim.com

Grafică	8
Sunet	7
Gameplay	7
Multiplayer	–
Storyline	–
Impresie	7

7,2

Hunting Unlimited 2008

Moș Martine, labele sus!

După ce acum câțiva ani LEVEL a acordat premiul de Cel mai bun joc al anului unui simulator de vânătoare, contrariind multă lume și supărând și mai multă, a venit momentul ca un alt joc de acest gen să intre în redacția noastră. Din nefericire, deși a intrat cu capul sus, a ieșit cu picioarele înainte. Deși jocurile de acest tip nu sunt extraordinar de populare, neputând să se compare ca succes cu unul din seria NFS (oricât de prost ar fi acesta), ele sunt unele dintre cele care mie îmi oferă o satisfacție foarte mare. Lipsa sclipiciului, a neoanelor de sub cal, a bălților de sânge, dublată de liniștea, calmul și pânda vreme de ore sunt pentru mine o modalitate fenomenală de destindere . Schimbarea oferită mă scoate din tiparul violenței și vitezei ce mă înconjoară zi de zi. De aceea, sar pe fiecare Blabla Hunting Blabla ce apare pe firmament. Doar că nu toate se pot compara cu Deer Hunter 2003 sau cu Trophy Hunter.

Cu Winchester-ul pe coclauri

Lipsit total de o poveste care să te țină cât de cât legat de acțiunea jocului (nu că i-ar trebui neapărat o poveste acestui tip de joc), Hunting Unlimited 2008 nu prea reușește să țină jucătorul legat de ecranul calculatorului. Structurat pe o serie de locații, fiecare cu un număr de „misiuni" proprii, jocul încearcă să dea substanță acțiunii promovând o serie de evenimente ce au diferite scopuri. O idee cât de cât fezabilă dacă nu s-ar fi văzut cât de forțate sunt de către producători. Am fost obișnuit până acum ca înaintea fiecărei misiuni să primesc dreptul de a vâna doar anumite animale într-un număr limitat, dar fără a mi se indica o zonă anume. Ei bine, de data aceasta mi-a fost indicat aproape de fiecare dată


Bambi? BAMBI?!

unde sunt animalele pe care le vânez și cele de care mă feresc. Un lucru foarte nasol deoarece mi-a răpit exact plăcerea cea mai mare: pânda și căutarea urmelor pe sistem Winnetou. Una dintre misiuni a fost chiar într-atât de forțată încât am închis jocul pentru câteva ore. În descrierea misiunii mi se explică despre cei trei cerbi pe care îi voi avea în fața ochilor și despre un elan care va trece prin fața mea venind agale dinspre vest, dacă voi avea destulă răbdare. Și iată cum îl omor în două secunde pe cel mai mare cerb din Pădurea Bogăției și stau ca prostul să apară elanul. În ~5 minute vine și nea' Caisă, căruia îi trimit un glonte fix între nări. Pălit de o bruscă revelație, repornesc misiunea, omor cerbii și o iau agale cu pușca pe umăr spre vest, hotărât să văd din ce văgăună iese elanul. Prin mintea mea cea creață nu mi-a trecut că de fapt elanul stă după prima colină ce îmi obstrucționa vederea și este scriptat să miște după 5 minute. M-am apropiat, i-am tras un damf de usturoi fix în nas, dar el pauză... aștepta vremea când trebuia să o ia la pas.

Eh... nici măcar grafica nu îl ajută. Bătut rău de tot de jocurile amintite mai sus, deși sunt cu mult mai vechi, Hunting Unlimited 2008 scoate la înaintare o paradă de animale împăiate care trec prin dâmburi de pământ sau copaci și zboară pe deasupra găurilor din peisaj. Jenant.

Înapoi în timp

Dacă vreți să vă jucați un adevărat simulator de vânătoare, nu vă opriți asupra acestuia. Întoarceți-vă privirea asupra clasicelor genului sau chiar riscați un pic jucând Cabela's Dangerous Hunts. Și apropo, singurul lucru care ar mai lipsi acestor jocuri ar fi gonacii!

■ Koniec


Peisaj marțian

- **Gen** Simulator de vânătoare ▸ **Producător** ValuSoft
- **Distribuitor** SCS Software ▸ **Procesor** P4 1,4 GHz
- **Memorie** 256MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB
- **ON-LINE** www.scssoft.com/huntingunlimited2008.php

Grafică	5
Sunet	6
Gameplay	4
Multiplayer	–
Storyline	–
Impresie	4

4,8


Supă în câteva ore


O gașcă de elani la soare

Geometry Wars: Retro Evolved

Un război psihedelic

Geometry Wars a scos pentru prima dată ochii în lume sub forma unui mini-joc ascuns în jocul Project Gotham Racing 2, un joc de curse dezvoltat exclusiv pentru Xbox de către Bizarre Creations şi a revenit în atenţia amatorilor de pac-pac-uri old school odată cu apariţia jocului Project Gotham Racing 3 pentru Xbox 360. Surprinzător, Geometry Wars: Retro Evolved a prins bine, atât de bine încât minţile (i)luminate de la Bizarre Creations n-au ratat ocazia de a-l transforma într-un joc de sine stătător, disponibil contra cost via Xbox Live Arcade şi prin Steam. Aşa că am avut un motiv mai mult decât suficient să mă transform, preţ de câteva ceasuri bune pe seară, într-un mic zombie care trage în neştire după cerculeţe roşii, cubuleţe verzi şi steluţe roz înainte de culcare.



Pur şi simplu

Gameplay-ul din Geometry Wars: Retro Evolved este cât se poate de simplu. Tot ce trebuie să faci este să manevrezi o mică navă spaţială în interiorul unui chenar şi să supravieţuieşti valurilor interminabile de figuri geometrice care zburdă de colo-colo încercând să-ţi halească nava, distrugându-le pentru a acumula un număr cât mai mare de puncte. Controlul este o nimica toată, indiferent că folosim tastatura sau un controller, dar prefer a doua variantă (a.k.a. controller-ul de Xbox 360), deoarece oferă mai multă precizie şi-mi permite să mă bâţâi pe scaun în orice direcţie. Interesant este că, indiferent de traiectoria pe care l-o imprimi navei, poţi trage în toate direcţiile posibile cu ajutorul unei combinaţii simple de taste, însă distrugerea formelor geometrice, ce se deplasează din ce în ce mai rapid pe ecranul monitorului, necesită o excelentă coordonare ochi-butonare. În plus, fiecare formă geometrică în parte are un comportament aparte. Unele se deplasează cu viteză mică, dar devin din ce în ce mai „vioaie" dacă se simt ignorate, iar altele, odată dezintegrate, dau naştere unor progenituri de dimensiuni reduse, dar foarte agile, ce trec imediat la atac. Cuburile verzi, pe de altă parte, sunt nişte parşivenii; fug din calea proiectilelor, se prefac că dau bir cu fugiţii, dar pornesc din nou în urmărirea navei, imediat ce le-ai întors spatele. Iar apoi mai sunt şi chestiile alea în formă de vierme care dansează în spirale halucinante, avalanşa de cruci fosforescente şi tot felul de alte bazaconii ucigaşe. Surprinzător, cu găurile negre m-am descurcat cel mai bine. Şmecheria este să tragi în ele, moment în care încep să se manifeste zgomotos, lărgindu-se şi înghiţind orice obiect din imediata lor apropiere. Numai bine, pentru că astfel putem acumula puncte preţioase, cu condiţia să ne ferim de proiectilele pe care le aruncă în direcţia navei, dacă sunt lăsate să explodeze de capul lor. Când acţiunea se precipită, iar ecranul se umple de „coloraţi", putem folosi cu încredere una dintre cele trei bombe inteligente pentru a face curăţenie, având grijă să ţinem cu dinţii de cel puţin una dintre cele trei vieţi oferite iniţial, jocul răsplătindu-ne ulterior cu o nouă viaţă în schimbul a 75 000 de puncte şi cu o bombă la fiecare sută de mii.

Vânătoare de şerpalăi

Fiecare sesiune este diferită de următoarea, inamicii intrând de fiecare dată aleator în scenă, însă modelul de joc rămâne mereu acelaşi, ceea ce înseamnă că învăţarea tacticii potrivite (după câteva sesiuni ratate) n-ar trebui să fie o problemă. Nu este suficient să intuieşti doar mişcările adversarului, dar şi momentul în care trebuie să utilizezi fiecare bombă în parte, deoarece, rezistând asaltului geometric fără s-o încasezi, multiplicatorul de scor creşte cu 2x, 4x, etc. în funcţie de numărul de inamici spulberaţi. Toată şmecheria este să eviţi o moarte prematură, multiplicatorul revenind astfel imediat la valoarea iniţială, adică 1x.



Dependent de stele verzi

Geometry Wars: Retro Evolved creează dependenţă tocmai prin simplitatea sa, ceea ce-l face accesibil oricărui jucător înarmat cu un dram de răbdare şi agilitate. Bizarre Creations a reuşit să ofere un shooter arcade excelent, cu grafică vectorială şi efecte de sunet halucinant de reuşite, de care te desparţi cu greu odată ce ţi-a intrat sub piele. Din nefericire (sau nu?), jocului îi lipsesc o componentă multiplayer şi clasamentul online disponibil în versiunea pentru Xbox 360, dar este distractiv, provocator şi, nu în ultimul rând, ieftin. Pentru mine, cam asta-i tot ce contează.

■ KiMO

▸ **Gen** Arcade ▸ **Producător** Bizarre Creations ▸ **Distribuitor** Steam ▸ **Procesor** PIII | GHz ▸ **Memorie** 512 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB ▸ **ON-LINE** www.bizarreonline.net/games/geometry_wars_retro_evolved/

Grafică	9
Sunet	9
Gameplay	9
Multiplayer	–
Storyline	–
Impresie	10



Entertainment Arena EXPO

13 - 16 septembrie Sala Polivalenta

Timp de 4 zile cea mai mare sala de jocuri din Romania
Jocuri de casino, jocuri video, jocuri mecanice, home cinema



www.earena.ro

TRANSFORMERS™ THE GAME

Vezi că te calcă maşina în picioare!

N-am văzut filmul, dar am auzit că nu e cine ştie ce... Se pare că în afară de efectele speciale, la care chiar s-au strofocat, nu prea a fost mare lucru de capul lui. Ce am văzut eu din trailer însă şi m-a tras rău de tot de nas a fost Rachel Taylor, căreia îi dau o binemeritată notă 10 pentru prezenţă scenică şi îi doresc o îndelungată carieră în filmele de categoria B. Niciodată nu am fost prea impresionat de desenele gen Transformers, Macron One sau Voltron. Toate transformările alea din căruţă în bombardier mă cam lăsau rece, preferând oricând un clasic Tom&Jerry. Toată tehnologia asta nu prea mă gâdila pe mine unde trebuie, fiind mai mult un om al spiritului decât un Inginer. Adică îmi plăceau mai mult desenele cu vampiri şi draci decât astea cu maşini şi roboţei intergalactici. Şi acum apare filmul. Am zis hmmm... poate... dar nu am apucat. Dup-aia apare jocul. Aş vrea să zic nu, mersi, dar luna asta a fost atât de seacă în jocuri ca lumea, încât cred că mă apucam să scriu despre jocurile de pe Yahoo! Messenger. Stimulat un pic de succesul filmului şi de laudele producătorilor jocului că acesta l-ar egala, dacă nu îl şi întrece, am pornit să bat Autobots şi Decepticons deodată.

Cu pardonul omori omul

Structurat pe două campanii mari şi late, jocul urmează pe o parte firul epic al filmului, în cadrul campaniei cu Autoboţii, şi o linie ce urmăreşte distrugerea Pământului în trei acte, în campania cu Decepticons. Pentru cei care nu ştiu despre ce este vorba, Autoboţii sunt ăla buni, iar Decepticons sunt ăla răi.

Precum spuneam, în cazul în care doreşti să fii un prea destoinic apărător al binelui şi apuci pe calea pavată de intenţii bune, trebuie să începi joaca de-a Autobot. Întreaga poveste din jurul acestei campanii este una destul de slăbuţă, după cum se pare că este şi cea din film. Puţin cam stupidă chiar putem spune. Se făcea că pe o planetă de la dracu-n praznic era o rasă de oameni roboţi. Ei se năşteau datorită unei energii care izvora din All-spark, o entitate din care s-au tras toţi transformer-ii şi se vor trage toţi cei ce urmează a se naşte. Această entitate se pare că se află pe Pământ, iar la 1800 şi ceva o expediţie Autobot a aterizat la noi pe o banchiză polară pentru a o recupera. Evident că ceva rău s-a întâmplat, iar bunicul eroului principal, Sam Witwicky (un personaj la fel de ciudat ca şi numele), primeşte o rază laser fix în ochelari. Astfel, printr-un miracol al tehnologiei extraterestre, pe ochelarii moşneagului se imprimă coordonatele unde se află Tatăl Lor.

Intenţionând să se întâlnească cu forţa care le dă viaţă, o altă expediţie de Autoboţi vine în vizită pe planeta albastră pentru a da mâna cu Allspark. Deoarece nu puteau beneficia de o vizită paşnică pe planeta noastră, după ei au apărut şi oamenii răi, pardon, roboţii răi. Ăştia erau aici pentru Tatăl Lor, doar că din alt motiv. Pentru ei era o neţărmurită sursă de energie pe care trebuiau să pună mâna. Evident, ochelarii cu coordonatele erau la Sam şi acum fiecare bucată de fier îl urmărea pentru a pune mâna pe ei într-un fel sau altul.

Ce mai atâta tura-vura... Autoboţii îl cocoloşesc pe Sam, iar Decepticon-ii vor să îl căpăcească urât de tot. Iată toată intriga. Deznodământul îl veţi descoperi singuri. Evident, dacă nu aţi văzut filmul sau dacă nu vă duce prea mult capul.

Cu cheia de 13 la atac

Punctul de atracţie al jocului, al filmului, al desenelor animate şi al benzilor desenate se vrea a fi transformarea totală prin care trece fiecare dintre eroii mecanizaţi din Transformers. Nu neg, modul în care fierătaniile se răsucesc pentru a face din rahat bici este atrăgător ochiului şi te poate prosti pentru primele câteva minute ale jocului. Dar apoi ajungi să te dai cu capul de pereţi când începi să te loveşti de gameplay-ul butucănos. Pentru un joc în care 90% din acţiune se petrece în interiorul unei maşini, adică ar trebui să se apropie de calitatea unui simulator auto consacrat, controlul vehiculelor se face extraordinar de greu. Crezând pe moment că mi-am pierdut îndemânarea la condusul virtual, l-am pus şi pe Kimo la volan. Poate făceam eu ceva rău şi el se prindea unde greşeam. Stupoare... sau nu. Nu eram eu de vină, ci jocul în sine. Bun, trecem peste controlul necontrolabil al maşinilor şi ajungem la acţiunea propriu-zisă. Producătorii jocului au încercat să lungească acţiunea filmului de o oră jumate, într-un joc ce se întinde pe mai bine de zece ore. Cum poţi face aşa ceva? Foarte simplu: repetarea la nesfârşit a aceleiaşi acţiuni. Deschide o uşă în spatele căreia este un robot ce fuge să dea alarma. Nicio problemă, îl iei la alergat şi îi faci fundul arşice. Te întorci în camera din care roboţelul a fugit, dar unde mai dai de o uşă. În spatele căreia se mai află un robot, în spatele căreia se mai află o uşă, în spatele căreia se află DOI roboţi de data aceasta şi o uşă. Genial, nu? Aş mai putea da exemple de acest gen, dar parcă m-aş opri. Hai poate doar încă unul. Jazy, unul dintre roboţii cei buni, dar cam rahitic, intră în bucluc şi prietenul său ironhide este nevoit să îi sară în ajutor. Perfect normal, doar că în momentul în care ironhide îi cafteşte pe pezevenghii ce îi tachinau frăţiorul, acesta îşi ia picioarele la spinare doar pentru a o lua pe cocoaşă pe strada următoare. De ce nu îşi aştepta prietenul mai dolofan, nu ştiu.

Oricum, aceste momente foarte dese se puteau trece cu vederea dacă acţiunea avea o calitate prin care să complementeze povestea prea subţire. Dar, după cum am spus, cursele de maşini sunt execrabile (90% din joc), bătaia între roboţi este foarte îngreunată de camera ce tinde să îţi arate orice altceva în afară de combatanţi, ca să nu mai vorbim că aceştia se împiedică de toate bordurile, maşinile, stâlpii sau alte asemenea obiecte întâlnite pe stradă şi în care vor tinde să alerge încontinuu sau să sară ca un pinball la simpla atingere a lor. Ciudat rău de tot.

Cei Frumoşi! Măcar jumate din ei...

Joc versus film?

Dacă filmul este pe potriva jocului, nici nu vreau să mă apropii de el. Dacă stau să îi ascult pe producătorii jocului, care au spus că este mai plin de acţiune decât filmul, îmi vine să mă iau cu mâinile de cap şi să fug în lumea largă. Mă voi opri aici, deoarece nu vreau să îmi mai fac sânge rău din cauza unui nou fiasco din domeniul jocurilor din această vară. La revedere.

■ **Koniec**

Producător Traveller's Tales ▸ **Distribuitor** Activision ▸ **Procesor** P4 2 GHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB ▸ **ON-LINE** www.transformersgame.com

Grafică	4
Sunet	6
Gameplay	4
Multiplayer	–
Storyline	–
Impresie	5

4,7


Cel Bun!



Cealaltă faţă a lui Cel Bun!


Cealaltă faţă a lui Cel Rău!


Cel Rău

INSURGENCY

MODERN INFANTRY COMBAT

După patru ani de muncă asiduă, iată prima versiune jucabilă a mod-ului ce încearcă să recreeze, într-o manieră realistă, actuala bătălie din Irak dintre forțele de ocupație americane și insurgenți. Însă Insurgency, în forma sa actuală, nu este un produs finit. Mai are de tras până să concureze cu adevărat un FPS squad-based, precum Day of Defeat: Source sau Counter Strike. Cu toate acestea, m-am gândit că n-ar fi o idee rea să facem cunoștință cu prima versiune jucabilă, anume Beta 1.1, dar nu înainte de a vă aminti că pentru a-l juca este necesară prezența jocului Half-Life 2 pe hard, o conexiune la internet și un cont Steam.

Insurgency are șanse reale să reușească. Să nu uităm că mod-ul se află încă într-un stadiu incipient de dezvoltare, așadar, așteptați-vă la câteva patch-uri barosane până la lansarea versiunii finale. În unele situații, inechilibrul actual dintre echipele de soldați americani și insurgenți, se soldează cu înfrângerea catastrofală a yankeilor. Poate că așa-i modelul :). De asemenea, sistemul de clase este ciudat și greu de utilizat, iar influența nefastă a altor factori face lupta puțin cam confuză la un moment dat. Gloanțele nu fac cine știe ce zgomot când sunt trase, nu provoacă impactul vizual la care te-ai putea aștepta în acel moment și aproape totul, de la jucători la clădiri, este colorat în maro sau diverse nuanțe de maro, aspect ce provoacă o mulțime de neplăceri, cum ar fi momentele în care te respawn-ezi, faci câțiva pași pe o stradă învăluită în praf și imediat încasezi un glonț care te scoate din circuit, fără să-ți dai seama cine și de unde a tras. Foarte realist, n-am ce zice, dar și frustrant când pățești aceeași chestie de vreo zece ori la rând.

Totuși, în ciuda neajunsurilor sale, Insurgency are câțiva ași în mânecă - armele se comportă veridic și sunt plăcute la „atingere", hărțile sunt imense și oferă o mulțime de posibilități tactice, iar grafica este de-a dreptul superbă, chit că maroul îți scoate ochii din orice direcție. De remarcat că sistemul de ochire se vrea a fi unul realist, acesta comportându-se într-un mod similar celui din Red Orchestra, unde nu există crosshair, iar loviturile precise sunt obținute ochind prin cătarea armei.

Având în vedere că este doar un beta, sunt indulgent cu Insurgency și aștept cu interes să văd ce se va alege de el în viitor, deoarece rezolvarea problemelor majore cu care se confruntă acum, l-ar putea transforma în curând într-unul dintre cele mai bune mod-uri multiplayer pentru Half-Life 2 disponibile la ora actuală.

www.insmod.net

■ KIMO

autoshow Cea mai rapidă revistă de mașini!
Cele mai noi informații din piața auto, la fiecare două săptămâni!



Munca e brăţară de aur

Cum nici joaca nu poate să fie o plăcere până la capăt, ca să se aleagă ceva de capul tău trebuie să mai pui şi osul la treabă. Ăla de a inventat munca şi a pus sâmburi în pepene a fost cel mai oribil om/zeu care a călcat pe pământul asta! Aşa că, pe principiul munca înnobilează pe om şi îi trage merţan la scară, şi în WoW se practică tot felul de meserii, care mai de care mai atractive, bănoase şi originale. Astfel, una dintre cele mai necunoscute, pentru mine, meserii de până acum este cea de croitor. Ştiţi pe cineva care este croitor? Eu nu... poate doar pe tanti Lazăr, dar cred că a murit. Cred...

Revenind la oile noastre, să vorbim despre muncă şi meseriile din WoW. Pentru a-ţi rotunji veniturile şi pentru a pune pe tine tot felul de şmecherii fanteziste, fiecare personaj poate învăţa şi practica două meserii. Astfel, poţi alege să devii fierar, miner, croitor, jupuitor de piele, prelucrător de piele, culegător de flori şi ierburi, alchimist, enchanter (cel de se ocupă cu aplicarea de vrăji pe obiecte pentru a le adăuga proprietăţi noi) şi bijutier.

Papiotă, un popă undead de nivel 60, pe care îl cam retrăsesem din circuit pe motive neştiute nici măcar de mine, a avut un come-back zilele acestea şi a dorit să se reprofileze de pe minerit/pielărit pe ceva cu totul diferit. A vrut să se facă o combinaţie de croitor cu en-chanter. Şi atât s-a rugat de mine că am resetat profesiile anterioare, pierzând automat un skill în minerit de 320 şi în pielărit de 340 şi ajungând la 0 cu cele noi. Căci asta e frumos, deşi ai învăţat pe pielea ta ca bivolul cum să dai în minereu în aşa fel încât să spargi adamantitul în două, cum ai pus acul în mână ai uitat complet cum se ţine târnăcopul. Mai mult decât ciudat, dar perfect logic pentru Blizzard.

Ce este bine de ştiu este faptul că profesiile sunt astfel făcute încât să meargă cât de cât împreună. Astfel, un fierar face casă bună cu un miner deoarece foloseşte minereul scos de acesta din genunile pământului, un pielar merge mână în mână cu un jupuitor şi tot aşa. La fel stă treaba şi cu croitoritul şi enchant-uitul. Un avantaj foarte mare al enchanter-ului este că poate să şi scoată ingredientele magice dintr-un obiect cu proprietăţi speciale. Aceste ingrediente se vor refolosi pe ce vrea muşchiul nostru. Ce vreau să spun este că fiecare cârpă pe care o voi coase ca şi croitor, o să pot să o fac bucăţi ca enchanter, refolosindu-le pe urmă. În acest mod se cresc cele două profesii în paralel cheltuind mult mai puţini bani decât dacă le creşteam individual.



Pe internet sunt o puzderie de ghiduri prin care ni se arată cum se pot creşte profesiile cu un minim de cheltuială, dar, din nefericire, niciunul nu lucrează în tandem. De aceea, dacă veţi dori să creşteţi două profesii de la 1 la 375 într-o zi, staţi un pic şi calculaţi înainte să vă aruncaţi la cumpărat ingrediente. Veţi rămâne cu multe dintre ele pe inventar şi cu o gaură greu de acoperit în buzunar.

Pe mine, pentru a aduce cele două profesii la 300, nu 375, m-a costat cam 700 de galbeni, fără a mai pune la socoteală cârpele pe care le strânsesem de-a lungul timpului şi pe care le ţineam în bancă exact pentru acest moment. Acum skill-ul de tailoring îl am la 350 pentru a face shadowcloth. Shadowcloth, spellcloth şi mooncloth sunt cârpele din care un croitor face cei mai mulţi bani. Se folosesc la crearea de obiecte epice şi au, din nefericire, un cooldown de 95 de ore între fiecare bucată care poate fi creată. Din fericire, se poate alege să devii un maestru croitor pe fiecare dintre ele în parte şi la fiecare proces de fabricaţie vei avea posibilitatea de a scoate două bucăţi în loc de una. Moment fericit!



konlec

GameShop.ro

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă un joc
Harry Potter and
the Order of the Phoenix

PC DVD
Harry Potter
Order of the Phoenix

Cum se numeşte şahul jucat în Harry Potter and the Order of the Phoenix?

a. Wizard Chess
b. Magic Chess
c. Transcendental Chess

Răspunsul îl găseşti înarticolul dedicat jocului Harry Potter and the Order of the Phoenix din acest număr al revistei.

Nume, prenume: ______
Str. ______ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ______ Cod ____ Judeţ ______
Telefon ______ e-mail ______

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 octombrie 2007.

Câştigătorii lunii iulie

La concursul LEVEL împreună cu **Thrustmaster**, gamepad-ul Dual Trigger 2-in-1 Rumble Force a fost câştigat de către Simion Adrian Ionuţ din Bucureşti.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, cele 20 de pachete trial de 14 zile pentru World of Warcraft au fost câştigate de către următorii participanţi: Corîci Ştefan din Bucureşti, Arhip Vladimir din Bucureşti, Macrea Mihai din Cisnădie, Cărjan Vasile din Craiova, Şerban Robert-Valentin din Chitila, Dogaru Iulian-Alexandru din Berca, Mures Viorica din Brăila, Gavrila Radu-Ovidiu din Bârsa, Voinea Florentina din Bucureşti, Berei Daniela din Mangalia, Ioniţă Gheorghe-Cosmin din Belciugatele, Muscalu Alin din Zărneşti, Manole Costică din Focşani, Andriescu Mihai-Alexandru din Iaşi, Iancu Denis Ilie din Botoşani, Potoroacă Doru-Nicolae din Asău, Ilinca D. Ionuţ din Văleni Dâmboviţa, Geamănu Dumitru Valentin din Rm. Vâlcea, Popa Radu din Bistriţa, Geică-Dobrescu Mircea din Craiova, Szabo Sandor Zsolt din Sf. Gheorghe şi Neagoe Alexandru-Dan din Roşiorii de Vede.

La concursul LEVEL împreună cu **GameShop.ro**, jocul Civilization IV cu manual in limba română a fost câştigat de Guran Claudiu din Arad.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, următorii participanţi au câştigat câte un Card Club Gameshop.ro: Ştefan Ştefan din Tg. Mureş, Badistru Alexandru Nicolae din Deva, Kinda Attila din Mureş, Butuc Adrian Ionuţ din Lunca Câlnicului, Bogdan-Mândra Cristian din Cumpăna, Roman Mihail din Sibiu, Drăgan Albert Constantin din Târgovişte, Poraicu Mădălina Irina din Drăgălina,

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanţi au câştigat câte un DVD cu filmul Smokin' Aces: Butoiu Edward Cristi din Breaza, Nacu Dorin din Bucureşti, Popescu Ioan Alexandru din Târgovişte din Târgovişte, Codruţ Cărligeanu din Bucureşti şi Leonte George din Focşani.



REGULAMENT DE CONCURS

Premiul va fi expediat prin poştă, după data de 15 septembrie. Câştigătorii vor fi anunţaţi prin e-mail înaintea expedierii.
Persoana de contact Diana Calin, diana_calin@vogelburda.ro, 0268-415158 int.133.

PlayStation.2

The Bully

Ani de liceu, cimitir al tinereții mele...

The Bully (cunoscut și sub numele de Canis Canem Edit) era, după toate aparențele, o manevră tematică de-a lui Rockstar de a scoate bani de pe urma unui concept vechi (mai exact, Grand Theft Auto). Preview-ul viza exact același scop existențial din perspectiva unui puștan aruncat de o mamă titular biologică și un tată vitreg în meandrele unui liceu american tipic - Bullworth Academy.

Trebuie să recunosc că am fost un pic sceptic vizavi de calitatea unui asemenea joc - Rockstar fiind o companie cunoscută pentru numeroasele produse controversate, și dat fiind declinul ultimelor jocuri din seria GTA față de precedentele, mă așteptam să fie doar un nou mediu pentru același nărav distructiv al anarhistului din fiecare din noi.

Ei bine, m-am înșelat. Față de seria GTA, The Bully nu este analogia unui addon care aduce două dulapuri și trei scaune pentru Sims, ci este mai degrabă, dacă îmi permiteți, inovația adusă de Starcraft unui Warcraft II, spre exemplu. Gameplay-ul principal excelent, satira socială reprezentată de noul liceu al anti-eroului, Jimmy Hopkins și mini-game-urile de la diferitele ore fac din Bully un joc mai mult decât drăguț și suficient de independent încât să fie menționat ca mai mult decât o clonă.

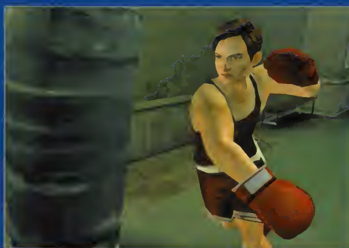
Clișeul unei școli de vară

După cum ziceam, jucătorul preia identitatea lui Jimmy Hopkins, în vârstă de 15 ani. Jimmy nu este un copil rău per se și în contrast cu viitorul sociopat Gary, pe care îl cunoaște în primul capitol sau câțiva reprezentanți ai diferitelor facțiuni din joc, putem înțelege de ce e considerat „ăla bun". Să fiu sincer însă, Jimmy e malițios, nu prea inteligent și destul de violent.

Celelalte personaje din joc sunt stereotipuri caricaturizate. Cu toții am văzut filme despre adolescenți americani - și aici avem toată panoplia: nerds, jocks, goths, greasemonkeys, etc. The Bully reușește, în stilul specific Rockstar, să ilustreze atât de satiric-grotesc stereotipul unui liceu american încât nu știi dacă să râzi sau să plângi până se termină spectacolul. Și tot siropul e sâmburele ăla de adevăr din fiecare personaj. Profesorul de sport pervers, profesorul de literatură alcoolic sau bogătanii aroganți sunt doar câteva exemple de stereotipuri care funcționează cu brio în lumea jocului.

Povestea e împărțită pe capitole, iar fiecare vizează lupta cu câte o facțiune din școală. Acestea vin în număr de cinci, iar al șaselea capitol, numit Endless Summer, îi oferă jucătorului ocazia de a completa misiunile secundare și de a termina complet jocul prin colectarea unor anumite obiecte din lumea jocului, esențiale pentru un procentaj de 100%.







Cel mai fericit dintre chiulangii

Diferența (de înțeles de altfel) majoră dintre Canis Canem Edit și Grand Theft Auto (sau unele clone ale acestuia, precum The Simpsons: Hit & Run) este că aici apar anumite materii, prezența la care nu e absolut obligatorie, dar recomandată. Acestea sunt reprezentate prin diferite minigame-uri, atotprezenta succesiune de butoane sub presiunea timpului fiind ora de chimie și o formă alterată a anticului joc Volfied fiind ora de pictură. Completarea acestor minigame-uri recompensează jucătorul fie prin mărirea atribuțiilor sau anumite arme/obiecte.

Apropo de arme, nu vă așteptați la M4A1, lansatoare de rachete, puști cu lunetă sau bombe nucleare - ele sunt specifice mediului. Avem o praștie, tradiționalele picioare și pumni la gioale, praf de mâncărici, petarde ș.a.m.d.

Poate cea mai problematică oră pentru jucătorul român este ora de engleză, dat fiind că trebuie alcătuite cuvinte dintr-un număr de litere, și chiar și cu o pregătire avansată în subtilitățiii limbii șexpiriene (fie că vorbim de Cartoon Network sau Cambridge Proficiency Certificate) sunt multe cuvinte de care eu unul n-am auzit până să vizitez dicționarul. Dar se poate trece peste, cu o ușoară indulgență.

O altă mică iritație cerebrală poate fi provocată de timpul in-game. Jimmy trebuie să doarmă în fiecare noapte și, dacă ratați ora 2 AM, acesta va leșina pe trotuar. În perioada de început, când trebuie să mergeți și la ore, rămâne foarte puțin timp pentru misiunile propriu-zise sau explorare și rutina impusă, de a vă retrage spre „vastele" dormitoare la o oră fixă s-ar putea să scoată peri albi unora, mai ales dat fiind că timpul trece foarte, foarte repede în joc.

Vrumm vrumm? Ding dong? Eye candy?

Nu, nu puteți fura vehicule în joc. Jimmy Hopkins nu e Tommy Vercetti. Avem BMX-uri, un skateboard și autobuzul școlii (care nu poate fi condus, ci e doar un fel de teleportor). Lumea din The Bully oricum nu e atât de vastă precum Vice City, Liberty City sau San Andreas, ci se rezumă la școală, cu terenul de sport și alte accesorii și un orășel lângă aceasta. Jocul însă nu e construit pentru misiuni kilometrice sau spații vaste și din cauza vitezei reduse a mersului pe jos/datului pe skateboard/BMX proporția se păstrează.

Muzica este un mare, mare plus. Nu se aude nici 50 Cent, Tiesto, Linkin Park, Black Eyed Peas sau ce ar asculta un adolescent în ziua de azi, ci este o formă de muzică clasică. Nu vă speriați, tematica se potrivește. Și e cinematică. Eu unul o prefer unui soundtrack de radio.

Grafic - arată mai bine decât orice GTA. Nu arată la fel de bine ca un joc high-end, nu e mind-blowing și nu ne ține cu gura căscată, DAR e o grafică potrivită. E bine folosită și reușește să creeze un sentiment de cinematografie în punctele critice. Customizarea hainelor, frezei și a altor elemente vizuale este și ea un plus.

Voice acting-ul este cel puțin imersiv. Voci bine distribuite, la calitate deja standard Rockstar, și dacă a fost vreodată vreo replică șarjată în joc, mi-a scăpat. Scenariul e suficient de deștept încât să fie plauzibil, chiar și satiric.



S-a sunat...

The Bully nu e GTA 4. The Bully nu e GTA, în primul rând. Ceea ce are The Bully în comun cu bine-cunoscuta serie de jocuri este o matriță, un concept, o idee de la care s-a pornit. Povestea interesantă și mediul unic în care se desfășoară The Bully îi oferă suficientă independență încât să poată fi jucat fără nicio problemă fără ca măcar să aducă aminte de vreun alt joc.

Nu e un joc greu, nu are bug-uri majore (deși tind să fiu ușor al dracu și să scriu aici că 18 ore de joc in-game pe zi n-ajung nici pentru o măsea) și poate fi terminat cam în 17 ore de gameplay concret, de la un capăt la altul. Factorul de rejucabilitate este la alegerea fiecăruia, depinde cât de mult vrem să colecționăm obiecte ascunse sau să ne întrecem în biciclete.

■ Zuluf

- Gen: Action
- Producător: Rockstar Vancouver
- Distribuitor: Rodstar Games
- Ofertant: Best Distribution Tei. 021-408.30.90
- Calitate: ★★★★☆

Consolă PS2 oferită de Best Distribution, Tel.021-408.30.90





BenQ FP241VW

O nouă perspectivă asupra jocurilor

Industria de gaming nu mai e de mult ceea ce a fost odată. În momentul de faţă, se investesc sume ameţitoare în tehnologii ce fac ca această „pasiune" să devină mult mai mult decât este. Pe de altă parte totuşi, această nebuloasă a hardware-ului împiedică ideile şi sclipirile din domeniu ale multor producători să devină realitate. Cert este faptul că, odată ce tehnologiile avansează, automat apar alte şi alte idei, care abia aşteaptă să fie puse în practică.

În urmă cu câţiva anişori mă întrebam oare cum ar fi să intri în această lume mirifică a gaming-ului pe o fereastră mult mai mare decât cea oferită de un biet monitor de 15 ţoli. E drept, a trecut ceva vreme de atunci şi această curiozitate a mai pălit odată cu accesul mai uşor la monitoare de 17, de 19 sau 21 de ţoli. Tocmai atunci când crezi că ştii cu adevărat lumea gaming-ului, mai răsare un spiriduş şi-ţi şopteşte la ureche lucruri care să te facă să te răzgândeşti. Asta mi s-a întâmplat şi mie, foarte recent. Un spiriduş îmbrăcat într-un costum mov de sus până jos apare într-o zi şi îmi spune că mă poate duce în această lume fantastică a jocurilor cât sunt eu de mare, cu bocanci cu tot. Impresionat de cele spuse de el, îl las să continue. Pe parcurs am aflat că vine din partea celor de la BenQ şi că vrea să îmi arate ceea ce înseamnă să te joci... cu clasă. Până să mă dezmeticesc, apare pe birou un super monitor LCD de 24 de ţoli cu aspect wide, dedicat jocurilor. Într-adevăr, ceea ce mi se spusese despre el nu erau simple basme. Cei de la BenQ şi-au pus minţile la contribuţie şi au realizat această capodoperă ce vă poate schimba complet concepţia despre joacă sau entertainment în general.

Designul este unul complet deosebit, foarte elegant şi simplist. Spre deosebire de monitoarele clasice, acesta dispune de o „ramă" de susţinere ce îi permite monitorului să se balanseze faţă –spate mult mai mult pentru a oferi o experienţă vizuală mult mai bună, indiferent de felul în care îl priviţi. Un alt aspect căruia la început nu i-am dat prea multă importanţă este modul în care această „ramă" de susţinere completează monitorul. Vă aduceţi aminte probabil că atunci când aţi lucrat cu un monitor CRT mai obişnuiaţi să puneţi pe el fel de fel de obiecte, telefonul mobil, chei, o pereche de căşti pentru simplu fapt că era mai la îndemână. Cu monitoarele LCD acest lucru nu mai e posibil, din motive lesne de înţeles. Cei de la BenQ au înţeles acest aspect şi au luat în considerare şi această posibilitate deoarece aşa arată mai bine acest monitor. Să trecem în revistă şi ceea ce este cu adevărat important. Monitorul BenQ FP241VW geme de tehnologii pe



care abia aşteaptă să le pună la lucru. Una dintre ele este Perfect Motion. Aceasta pune la dispoziţie şase moduri specializate (Standard, Dynamic, Movies, Photos, Action Game şi Racing Game) pe care utilizatorul le poate alege în funcţie de ceea ce urmăreşte pe ecran. Această tehnologie are rolul de a elimina pe cât posibil deficienţele care apar în cazul imaginilor în mişcare la monitoarele LCD. În cazul jocurilor în care acţiunea se desfăşoară la viteze ameţitoare, ar apărea tot felul de umbre şi neclarităţi care sunt enorm de enervante şi, de ce nu, obositoare.

Am tot spus că acest monitor este destinat gamerilor. Haideţi să vă spun de ce. BenQ FP241VW este un monitor nativ full HD. Ceea ce înseamnă că vă puteţi juca la rezoluţia maximă de 1920 x 1200. Credeţi-mă, este ceva ireal să vezi atât de multe detalii la o asemenea dimensiune. Dacă am zis de HD, continui această idee cu conectica destul de bogată de care acest monitor nu duce lipsă. Primul pe listă ar fi conectorul HDMi (High-Definition Multi-media Interface) la care puteţi conecta o consolă de jocuri de ultimă generaţie ori un player DVD HD sau Blu-Ray. Acest tip de conexiune asigură transmiterea fluxului de imagine şi a celui de sunet printr-un singur cablu, ce este oferit împreună cu acest monitor. Din motive lesne de înţeles, avem inclus şi un hub USB ce pune la dispoziţie pe o parte laterală a monitorului două porturi USB, numai bune pentru a conecta rapid un device extern. În imediata vecinătate a conectorului DVI apare şi colecţia de mufe RCA în care se pot conecta diverse echipamente audio – video externe, fie ele HD sau nu.

BenQ FP241VW pune la dispoziţia utilizatorului foarte multe facilităţi şi avantaje, chiar dacă vorbim de un monitor de 6 ms ca timp de răspuns. Preţul acestuia este însă unul destul de ridicat, iar pentru a-l achiziţiona trebuie să punem din timp câte ceva deoparte.

OFERTANT: Partenerii BenQ
TELEFON: N/A
PRET: 3999 Lei

Compro VideoMate V300

Un nou prieten HD

Fie că ne place sau nu, se apropie perioada în care numărăm cu o oarecare nefericire zilele rămase din concediul sau vacanţa noastră. Da, se apropie toamna şi, odată cu aceasta, apar noi grile de programe la televiziuni, se reiau serialele preferate şi încet, încet reintrăm în hora obişnuită. Iată motivul pentru care vă recomand cel mai recent model de TV tuner extern de la Compro. VideoMate V300 se conectează direct la orice tip de monitor, fie el LCD sau CRT. Datorită implementării unei noi tehnologii de decodare, putem urmări programele TV preferate la o calitate mult mai bună. Acest TV tuner poate scala imaginile chiar şi la rezoluţii de 1600 x 1200. În astfel de condiţii, un simplu monitor LCD de exemplu de 17 ţoli poate deveni prietenul vostru cel mai bun. VideoMate V300 dispune şi de un docking station la care pot fi conectate şi alte dispozitive, chiar şi console de jocuri ce au nevoie de suport HD. Ca oricărui tuner TV care se respectă, nu îi lipseşte funcţia de picture in picture (PIP), ce permite vizualizarea unui post TV în acelaşi timp în care folosiţi şi resursele PC-ului.

OFERTANT: Maguay Impex
TELEFON: 021-2103833
PRET: [illegible] EURO (fără TVA)





OFERTANT: Ultra PRO Computers
TELEFON: 031-4022292
PRET: 140 USD (fără TVA)

Genius PF-801

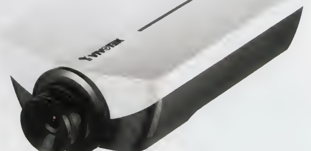
Fii DJ-ul amintirilor plăcute!

O fotografie făcută într-o drumeţie cu cei mai buni prieteni îţi poate readuce aminte de acele momente plăcute chiar şi peste mult timp. Ce facem însă dacă suntem mai plimbăreţi şi ne aflăm aproape tot timpul în locuri diferite, de unde evident plecăm cu amintiri diferite? Ne împrăştiem în toată casa fotografii cu diversele scenele trăite de noi? Nu ar fi neapărat o idee rea, însă ce-i prea mult ar putea deveni foarte obositor. Cei de la Genius ne pun însă la dispoziţie o aşa-zisă ramă digitală foto. La prima vedere, pare un suport clasic de fotografii cu o ramă din lemn ceva mai „masivă". Destul de adevărat, însă fotografiile ce pot fi arătate lumii nu mai trebuie tipărite, ci luate direct de pe cardul de memorie al camerei foto şi transferate direct în memoria acestei „rame" ce dispune de un ecran LCD de 8 ţoli şi o memorie internă de 128 MB. Avantajul este faptul că pot fi afişate mai multe fotografii ce se pot interschimba la intervale de timp stabilite ulterior. În cazul în care vi se face dor de o fotografie anume, puteţi folosi oricând telecomanda din dotare pentru a naviga direct către fotografia în cauză.

VIVOTEK 3GPP Network Camera IP7131

Prieten sau... spion?

În cazul unei camere de supraveghere asemănătoare acestui model de la Vivotek, semnalul audio/video nu este trimis către un receiver, respectiv un recorder video analogic, ci este trimis sub forma unui stream digital, codat MPEG4, direct în calculator. Avantajul acestei soluţii este că respectivele imagini pot fi urmărite de oriunde, chiar de la sute sau mii de kilometri distanţă de locaţia „supravegheată" prin intermediul unei conexiuni la internet. Ce facem totuşi dacă ne aflăm într-un loc în care nu putem accesa internetul? Nimic mai simplu. Această cameră Vivotek IP7131 poate pregăti fluxul de date audio/video astfel încât acesta să poată fi urmărit fără probleme direct pe un telefon mobil prin intermediul unei conexiuni 3G. În acest fel, indiferent de locul în care vă aflaţi, puteţi fi mereu la curent cu acţiunile ce se desfăşoară sub „ochiul" neobosit al acestei camere de supraveghere.



OFERTANT: Seektron
TELEFON: 0244-567750
PRET: 184 EURO (fără TVA)

ZIO Memphis USB 2.0 Portable ENC2020HD

Rapid, uşor, eficient



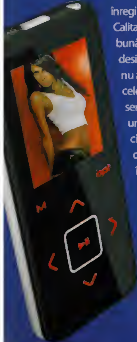
Este exact reţeta de care ai nevoie pentru a accesa ricând informaţiile preţioase, rapid şi eficient... Pentru a fi complet funcţională, trebuie să instalăm în această „carcasă" de aluminiu cu numele de cod Memphis un HDD de 2,5 inchi asemănător cu cele ce se montează în laptopuri. Al doilea lucru care trebuie făcut este să îl conectăm direct la un port USB şi e gata pentru a transfera datele. Odată „hrănit" cu ceea ce aveţi nevoie, informaţiile pot fi transportate fără probleme oriunde mergeţi. Folosindu-l în combinaţie cu cradle-ul său nu veţi obţine un transfer mai rapid al datelor, însă le veţi accesa mai repede, scutindu-vă de operaţiunea de deznodare a cablurilor USB.

OFERTANT: Tore[illegible]t Comput[illegible]
TELEFON: 0241-831[illegible]20
PREŢ: 74 lei

Kinetix MP-C7095

Supliment muzical

În ultima perioadă, a tot plouat cu fel de fel de playere MP3, care mai de care mai „şmechere". Kinetix MP-C7095 are 2 GB de memorie internă, ecran TFT şi posibilitatea de a inregistra şi de a reda fişiere MP3. Calitatea audio este bună, la fel de bună ca şi părerea mea despre designul său. Este foarte subţirel, nu are prea multe butoane, iar cele existente sunt de tip touch sensitive, întâlnite şi în cazul unor telefoane mobile „de ciocolată". Preţ de doar câteva ore acumulatorul inclus îşi face treaba foarte bine, acesta putând fi reanimat cu ajutorul încărcătorului la priză sau prin portul USB.



OFERTANT: Tornado Sistems
TELEFON: 021-2067777
PREŢ: 224 Lei

Horizon 2206SW

Orizonturi excelente

Se pare că cineva din zona Asiei îi iubeşte chiar şi pe cei care nu sunt daţi afară din case de prea mulţi bani. Lansat sub brand-ul Horizon, acest monitor LCD de 22 de inchi în format wide este un model excepţional. Aş putea spune că excelează la aproape toate capitolele: dispune de o rezoluţie nativă de 1680x1050, de unghiuri de vizibilitate foarte bune situate undeva în jurul valorii de 170 de grade atât pe orizontal, cât şi vertical şi are doar 5 milisecunde trecute la capitolul timp de răspuns. Un monitor destul de reuşit aş putea spune, mai ales că preţul acestuia chiar merită toată atenţia. Dacă insistaţi, poate fi montat foarte uşor chiar şi pe un perete, iar într-o combinaţie cu un TV tuner extern, puteţi să dispuneţi şi de un televizor foarte modern.

OFERTANT: placi-video.ro
TELEFON: N/A
PREŢ: [illegible] Lei



Epson EMP-TW1000

Home Cinema în sezonul următor

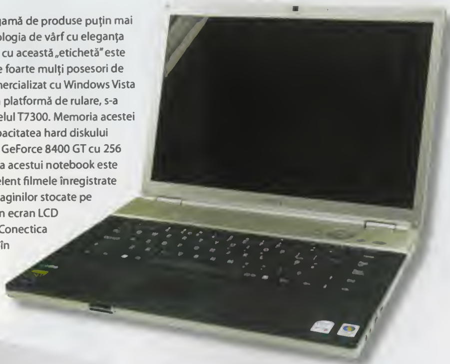
Fenomenul high definition se pare că a îmbolnăvit pe toată lumea. Nimeni nu se lasă mai prejos şi se oferă soluţii din ce în ce mai performante şi mai... atractive. EMP-TW1000 este unul dintre cele mai performante proiectoare de mare definiţie lansate de Epson pentru segmentul home cinema. După cum probabil v-aţi închipuit, rezoluţia sa nativă este de 1920 x 1080, în format wide 16:9. Tehnologiile înglobate în acest proiector sunt foarte multe şi foarte greu de pronunţat, mai ales că încă nu mi-am revenit de la reprezentaţia lui live de acum câteva minute. Pentru un proiector destinat unui spaţiu relativ redus, funcţia de zoom este la mare căutare deoarece poate genera o imagine cu o diagonală de 4-5 metri de la o distanţă de aproximativ 2-3 metri. Pentru o suprafaţă aşa de mare, acest proiector dispune de luminozitate de 1200 ANSI şi o raţie a contrastului de 12000:1. În ceea ce priveşte conectica, nu e cazul să vă faceţi probleme. Indiferent ce echipament va furniza sursa de semnal video, acest proiector va face faţă.



OFERTANT: Partenerii Epson
TELEFON: N/A
PREŢ: 11020 Lei

Sony Vaio VGN-FZ11Z

Prin definiţie, brand-ul Vaio te duce cu gândul la o gamă de produse puţin mai ieşite din comun, ce îmbină foarte armonios tehnologia de vârf cu eleganţa şi bunul gust. Printre cele mai recente produse lansate cu această „etichetă" este acest laptop, a cărui configuraţie îi poate face geloşi pe foarte mulţi posesori de PC-uri desktop. Aşadar, Sony Vaio VGN-FZ11Z este comercializat cu Windows Vista Home Premium preinstalat ca sistem de operare, iar ca platformă de rulare, s-a apelat la varianta cu procesorul Intel Core 2 Duo, modelul T7300. Memoria acestei platforme este de tip DDR2 şi totalizează 2048 MB. Capacitatea hard diskului este de 200 GB, iar ca procesor grafic se apelează la un GeForce 8400 GT cu 256 MB memorie video. Partea cu adevărat impresionantă la acestui notebook este unitatea sa optică de tip Blu-ray capabilă să redea excelent filmele înregistrate pe acest tip de discuri. Pentru a se ridica la calitatea imaginilor stocate pe discurile Blu-ray, Sony Vaio VGN-FZ11Z este dotat cu un ecran LCD de 15,4 inch ce oferă o rezoluţie nativă de 1280 x 800. Conectica acestui notebook este mai deosebită deoarece notăm în plus prezenţa conectorului HDMi şi a unui card reader pentru carduri de tip SD şi memory stick Duo şi Pro Duo. Sony Vaio VGN-FZ11Z este un laptop echilibrat, cu facilităţi interesante la capitolul multimedia, cu o greutate de aproximativ 2,7 kg incluzând şi acumulatorul.





OFERTANT: Partenerii SONY
TELEFON: N/A
PREŢ: [illegible]

Bogd anS

Gigabyte GP-S6500

Nu îmi mai amintesc exact cine, dar, parcă şi alţi producători de plăci de bază au ieşit pe piaţă cu sisteme audio – veni acum rândul lui Gigabyte. Sistemul GP-S6500 este un sistem simplu 2.0 de boxe destinate desktop-ului. La o primă vedere se remarcă designul şi execuţia acestui sistem, care arată foarte îngrijit, minuţios finisat, aproape elegant. Materialul folosit, MDF, precum şi ecranajul magnetic sunt o tuşă de calitate, la fel şi difuzorul cu membrană din kevlar – de altfel, în ultimul tip s-a generalizat în rândul producătorilor chinezi „curăţei" utilizarea acestui material de mai nouă generaţie în domeniul multimedia consumer. În ce priveşte calitatea audio a sistemului Gigabyte GP-S6500, trebuie spus de la bun început faptul că se simte la dinamică faptul că amplificatoarele folosite per canal sunt de numai 8 waţi fiecare. Adică, la volum mai mic sunetul este curat, dar, odată cu creşterea în volum, apare o „aglomerare" în materialul sonor, cu o prezenţă semnificativ marcată a frecvenţelor medii şi cu o certă mărire a distorsiunilor armonice (aproape subtilă, dar detectabilă). Totuşi, emisia în frecvenţă joasă este mulţumitoare pentru dimensiunile sistemului, fără însă a avea claritatea şi atacul altor sisteme. În zona de preţ de aproximativ 35 de euro, acest sistem este bun, dar inferior calitativ audio şi ca putere concurenţei directe a sistemelor Solo de la Microlab.



OFERTANT: Partenerii Gigabyte
TELEFON: N/A
PREŢ: N/A

Marius Ghinea

HARDWARE



Îmbunătățește-ți experiența gamer-istică

Prin definiție, o tastatură destinată gamerilor sau, mai corect spus, maniacilor de jocuri pe calculator care devorează fiecare joc ar trebui să fie făcută din fier sau din oțel inoxidabil, să reziste și la rugină, deh, nu te pui cu intemperiile. Problema e foarte dureroasă și în același timp costisitoare. Pe vremuri, când Doom 2 și Mortal Kombat erau la putere, se schimbau tastaturile cu frecvența... cămășilor. Ce să-i faci, mai rezistă omul la nervi, dar și când aplică artistic un pumn de toată frumusețea, are de cules două ore taste și arculețe de prin toată camera. Nu sunt prea departe acele vremuri. Și acum lumea se mai răcorește în acest fel, însă diferența e că acum stai cam jumătate de oră să-ți aduni și să-ți montezi butoanele la loc. Ce-i de făcut? Cine știe, poate astăzi cineva chiar are chef să „butoneze" o tastatură pentru simplul fapt că iar începe școala și o să-l țipe părinții că stă prea mult cu capul în monitor sau că iar trebuie să se trezească devreme să-i vadă fața „ciufulită" a profesorului de mate care îl plictisește cu exercițiile lui savante. S-a mai răcorit personajul și pe urmă scrie pe messenger „că trebuie să-și caute „G"-ul, că nu poate da Buzz la oameni", că e prea supărat pe viață ca să-și mai folosească și mouse-ul.

Să vorbim totuși de jocurile noastre. Ce vrem noi de fapt de la o tastatură pentru gaming? Sună ciudat „pentru gaming", pentru că ele sunt aproape la fel, doar că vin cu niște surplusuri de taste șmechere, care „îți fac joaca mai ușoară". Eu vreau o tastatură care să-mi permită să-mi țin mâinile mai comod, să pot să ajung rapid la orice buton și... să nu mi se ducă vopseaua de pe taste după două săptămâni de concentrare în diverse jocuri, cum am pățit cu cea mai recentă piesă așa-zis „de gaming". E așa greu să mi se satisfacă aceste mici dorințe? Se pare că da. Până o să descopăr tastatura care să-mi vină „mănușă" vă las pe voi să vă delectați cu unele piese mai de soi ce se pretează a fi folosite și la joacă.

Ca o mică paranteză, menționez că nota finală a fost compusă din nota de performanță, ce a avut o pondere de 45%, nota obținută la capitolul dotări 35%, ergonomia a mai venit cu alte 15%, iar cele 5 procente rămase au fost acordate în funcție de prezența sau nu a manualelor și a CD-urilor cu driver-e.

Așadar, aveți mare grijă de tastaturile ce au apărut recent și care au în dotare suport pentru mâni acoperit cu un fel de piele artificială. Sunt… de nedezlipit :).

■ BogdanS

#1 Logitech G15 - LEVEL TNT 96 %

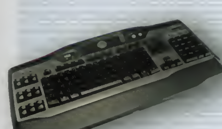


Ideea de la care au plecat cei de la Logitech în momentul în care au gândit această tastatură se dovedeşte a fi una excepţională, de actualitate şi încă neexploatată de competitori. Datorită dotărilor sale şi comenzilor suplimentare, care pot fi executate printr-o simplă apăsare de buton graţie tastelor „G" complet programabile, viaţa de gamer este una mult mai plăcută. Un alt feature al lui G15 este ecranul LCD încorporat. Prin intermediul lui se pot obţine foarte rapid informaţii suplimentare despre starea sistemului sau a altor aplicaţii ce rulează în background. În ultimul timp, comunitatea jucătorilor care folosesc acest gen de tastatură a crescut enorm, rezultând astfel o bază de script-uri şi mini-aplicaţii scrise special pentru G15, ce vin în completarea celor deja furnizate de către Logitech pe canalele oficiale.



Specificaţii:
Număr Total Taste: 134
Dimensiuni (L/l/î) (cm): 53x22x2,5
Ergonomie (A Shape): NU
Nota LEVEL: 9.57, Ofertant: ProCa România / Ultra PRO Computers, Preţ: 318 LEI

#2 Logitech G11



Specificaţii:
Număr Total Taste: 134
Dimensiuni (L/l/î) (cm): 53x22x2,5
Ergonomie (A Shape): NU
Nota LEVEL: 9.53, Ofertant: ProCa România / Ultra PRO Computers, Preţ: 233 LEI

#3 Microsoft Wireless Laser Desktop 6000



Specificaţii:
Număr Total Taste: 130
Dimensiuni (L/l/î) (cm): 52x23x3
Ergonomie (A Shape): DA
Nota LEVEL: 9.31, Ofertant: Partenerii Microsoft, Preţ: 277 LEI

#4 Microsoft Reclusa



Specificaţii:
Număr Total Taste: 113
Dimensiuni (L/l/î) (cm): 54x23x5
Ergonomie (A Shape): NU
Nota LEVEL: 8.71, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preţ: 186 LEI

NR	1	2	3	4	5
Marca	Logitech	Logitech	Microsoft	Microsoft	Logitech
Model	G15	G11	Wireless Laser Desktop 6000	Reclusa	diNovo Edge
Ofertant	ProCa România Ultra PRO Computers	ProCa România Ultra PRO Computers	Partenerii Microsoft	Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers
Telefon	021-3238200 / 031-4022292	021-3238200 / 031-4022292	N/A	031-4022292	031-4022292
Preţ [Lei]	318	233	277	186	654
Taste / Taste speciale	104 / 30	104 / 30	105 / 25	104 / 9	84 / 12
Taste Sleep / Internet / Multimedia / Office	0/0/6/0	0/0/6/0	0/11/6/2	0/4/4/2	1/4/6/8
Rotiţă scroll (da/nu)	NU	NU	NU	NU	DA
Layout tastatură	Standard	Standard	Standard	Standard	Standard
Dimensiuni (lungime/lăţime/înălţime) (cm)	53x22x2,5	53x22x2,5	52x23x3	54x23x5	41x21x1,2
Conectare (PS2/USB)	USB	USB	USB	USB	USB
Picioruşe	DA	DA	DA	DA	DA
Suport pt. mâini	DA	DA	DA	DA	DA
Nr. leduri Indicatoare	3	3	3	3	26
Construcţie	10	10	10	10	10
Acces taste săgeţi	3	3	3	3	2
Feeling	6	6	4	6	6
Taste "Function"	DA	DA	DA	NU	DA
Spaţiere între taste (1-3)	3	3	3	2	2
Lungime cablu (cm)	~170	~170	~195	~220	N/A
Ergonomie (A Shape)	NU	NU	DA	NU	NU
Hub USB	DA	DA	NU	DA	NU
Manual	DA	DA	DA	DA	DA
CD Driver-e	DA	DA	DA	NU	DA
Taste iluminate	DA	DA	NU	DA	NU
Altele	Ecran LCD	-	Maus	Design	Baza de Incarcare
Puncte suplimentare	5	2	5	5	5
Notă Performanţă	10	10	8.75	10	10
Notă Dotare	10	9.89	9.65	8.50	7.71
Notă Ergonomie	7.11	7.11	10	6.58	6.05
Nota Service	10	10	10	5	10
Nota LEVEL	**9.57**	**9.53**	**9.31**	**8.71**	**8.61**

#5 Logitech diNovo Edge



Specificaţii:
Număr Total Taste: 96
Dimensiuni (L/l/î) (cm): 41x21x1,2
Ergonomie (A Shape): NU
Nota LEVEL: 8.61, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preţ: 654 LEI

#6 Microsoft Wireless Laser Desktop PRO



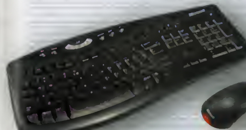
Specificaţii:
Număr Total Taste: 121
Dimensiuni (L/l/î) (cm): 50x26x3
Ergonomie (A Shape): DA
Nota LEVEL: 8.53, Ofertant: Partenerii Microsoft, Preţ: 255 LEI

#7 Microsoft Wireless Laser Desktop Elite



Specificaţii:
Număr Total Taste: 127
Dimensiuni (L/l/î) (cm): 50x27x4
Ergonomie (A Shape): NU
Nota LEVEL: 8.18, Ofertant: Partenerii Microsoft, Preţ: 387 LEI

#8 Microsoft Comfort Curve 2000



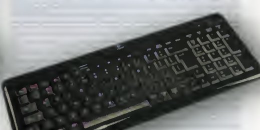
Specificaţii:
Număr Total Taste: 114
Dimensiuni (L/l/î) (cm): 49x21x3
Ergonomie (A Shape): DA
Nota LEVEL: 7.71, Ofertant: Partenerii Microsoft, Preţ: 63 LEI

#9 Sharkoon Gaming Keyboard



Specificaţii:
Număr Total Taste: 117
Dimensiuni (L/l/î) (cm): 49x21x2
Ergonomie (A Shape): NU
Nota LEVEL: 7.13, Ofertant: Partenerii Sharkoon, Preţ: N/A

#10 Logitech Ultra-Flat



Specificaţii:
Număr Total Taste: 104
Dimensiuni (L/l/î) (cm): 40x17x2
Ergonomie (A Shape): NU
Nota LEVEL: 5.77, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preţ: 63 LEI

NR	6	7	8	9	10
Marca	Microsoft	Microsoft	Microsoft	Sharkoon	Logitech
Model	Wireless Laser Desktop PRO	Wireless Laser Desktop Elite	Comfort Curve 2000	Gaming Keyboard	Ultra-Flat
Ofertant	Partenerii Microsoft	Partenerii Microsoft	Partenerii Microsoft	Partenerii Sharkoon	Ultra PRO Computers
Telefon	N/A	N/A	N/A	N/A	031-4022292
Preţ [Lei]	255	387	63	N/A	63
Taste / Taste speciale	104 / 17	102 / 25	104 / 10	105 / 12	104 / 0
Taste Sleep / Internet / Multimedia / Office	1/3/9/3	1/9/10/4	0/5/4/1	1/4/7/0	0/0/2/0
Rotiţă scroll (da/nu)	NU	DA	NU	NU	NU
Layout tastatură	Standard	Standard	Standard	Standard	Standard
Dimensiuni (lungime/lăţime/înălţime) (cm)	50x26x3	50x27x4	49x21x3	49x21x2	40x17x2
Conectare (PS2/USB)	USB	USB	USB	PS2	PS2/USB
Picioruşe	DA	DA	DA	DA	DA
Suport pt. mâini	DA	DA	NU	NU	NU
Nr. leduri Indicatoare	2	3	3	3	3
Construcţie	9	8	9	8	9
Acces taste săgeţi	3	3	2	3	0
Feeling	4	4	5	5	2
Taste "Function"	DA	DA	NU	NU	NU
Spaţiere între taste (1-3)	2	2	3	3	1
Lungime cablu (cm)	~195	~195	~145	~200	~126
Ergonomie (A Shape)	DA	NU	DA	NU	NU
Hub USB	NU	NU	NU	NU	NU
Manual	DA	DA	NU	NU	NU
CD Driver-e	DA	DA	NU	NU	NU
Taste Iluminate	NU	NU	NU	NU	NU
Altele	Maus	Maus	Maus	Tasta Cauciucate	-
Puncte suplimentare	5	5	4	4	2
Notă Performanţă	8.125	7.5	8.75	8.125	6.875
Notă Dotare	8.99	9.47	8.41	8.57	7.41
Notă Ergonomie	8.16	6.58	5.53	3.16	0.53
Nota Service	10	10	0	0	0
Nota LEVEL	**8.53**	**8.18**	**7.71**	**7.13**	**5.77**

i-mate Ultimate 9150



Noile telefoane mobile lansate sub brand-ul i-mate sunt cu adevărat incredibile. Designul uşor elegant cu un aer nonconformist prinde din ce în ce mai bine la public. La prima vedere, nu prea îţi poţi da seama ce sunt în stare, însă după ce le iei în mână simţi că ai şi că poţi accesa foarte multe funcţii şi opţiuni. Funcţionează cu sistemul de operare Microsoft Windows Mobile versiunea 6.0 Professional. Aceste funcţii pot părea obişnuite pentru cunoscători, însă incredibile pentru incepători. i-mate Ultimate 9150 este cel mai puternic din familia sa, având la dispoziţie nu mai puţin de 128 MB memorie RAM, 256 MB de memorie ROM şi un procesor dedicat Intel ce rulează la frecvenţa de 520 MHz. În ceea ce priveşte conectivitatea, nu avem de ce să ne facem griji. Oriunde te-ai afla, cu acest telefon poţi fi mereu „in contact" indiferent că foloseşti soluţia clasică de voce, video streaming prin 3G sau conexiuni de date prin WiFi.

Specificaţii i-mate Ultimate 9150

Reţele:	HSDPA / GSM 950 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Dimensiuni:	98 x 50 x 19 mm
Greutate:	N/A
Ecran1:	TFT touchscreen – 256.000 culori, 640 x 480 pixeli
Cameră foto:	2 MP, 1600 x 1200 pixeli
Sunet:	Polifonic, MP3, AAC, eAAC+
Transfer date:	GPRS – class 10, EDGE, 3G, Wi-Fi
Mesagerie:	SMS, MMS, E-mail
Bluetooth:	DA
Port infraroşu:	DA
Suport Java:	DA
Radio FM inclus:	DA
Port USB:	DA
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 1400 mAh
Stand-by:	N/A
Talk time:	N/A

Sharp 904

Dimensiuni: [illegible]
Greutate: [illegible]
Display: [illegible] 48[illegible] x 640 [illegible]
Tip acumulator: [illegible]
Stand-by: până la [illegible] de ore
Talk time: [illegible]

Cei de la Sharp nu prea pun accentul pe divizia lor de telefoane mobile. Din acest motiv, produsele realizate de aceasta sunt mai puţin promovate. Din punctul meu de vedere, ţinând cont şi de ultimele modele lansate, cred că este o decizie greşită. Să vă spun şi de ce: cel mai recent model Sharp, 904 ,este un telefon destul de reuşit, care excelează la capitolul design. Este foarte futurist şi foarte „colţuros", motiv pentru care nu o să vedem prea multe elemente rotunjite. Totuşi, această formă atrage foarte mult, iar nuanţele în care este comercializat sunt bine alese şi se potrivesc de minune designului. Funcţiile de bază ale acestui telefon nu sunt singurele de care dispune. Bagajul de „cunoştinţe" este foarte solid, oferind o paletă foarte bogată în ceea ce priveşte partea de conectică şi cea de office. Totuşi nici distracţia nu este dată la o parte, Sharp 904 având câteva jocuri incluse, plus o versiune foarte tentantă a unei aplicaţii de karaoke.



Haier M600 Black Pearl



Cea mai recentă perlă neagră de la Haier îşi poartă numele cu mare mândrie; probabil are şi de ce. Cei care au gândit acest telefon cu siguranţă au cam lipsit la lecţiile legate de dotări şi funcţii extra. Haier M600 este doar un simplu telefon, cu funcţii de bază, dar care arată foarte-foarte bine. Această bijuterie se pretează foarte bine să fie oferită cadou prietenelor foarte apropiate. Haier M600 dispune de o memorie internă capabilă să stocheze o agendă telefonică destul de numeroasă şi are şi posibilitatea de a reda sunete polifonice. Datorită dimensiunilor sale foarte reduse, un ecran color de tip OLED este foarte potrivit la acest telefon şi, dacă tot au avut timp liber, au inclus un mini player MP3 şi un radio FM.

Dimensiuni: 90 x 35 x 1[illegible] mm
Greutate: 64 g
Display: [illegible]D – 65.000 culori, 96 x 96 pixeli
Tip acumulator: Standard L[illegible]Ion 730 mAh
Stand-by: până la 200 de ore
Talk time: maximum 3 ore

BogdanS



Puterea Performanţei

Bucură-te de performanţe care îţi taie respiraţia cu sistemul Ultra PERFORMER bazat pe procesorul Intel® Core™ 2 Duo.

Ultra PERFORMER



Placă de bază:	ASUS chipset I945P Socket 775
Procesor:	Intel® Core™2 Duo E6300
Memorie:	1 GB DDR 2
HDD:	250 GB
Unitate optică:	DVD RW
Placă video:	ASUS NVIDIA GeForce 7300 GT 256 MB
Placă de sunet:	onboard
Placă de reţea:	onboard
Carcasă:	ATX 400W card reader

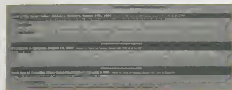
Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare



Intel ®, Intel Logo ®, Core™ 2 Duo şi Core™ 2 Duo Inside Logo ® sunt mărci sau mărci înregistrate ale Intel Corporation sau subsidiarele acesteia din Statele Unite şi din alte ţări. Performanţele pot să difere în funcţie de configuraţia sistemului şi de aplicaţii folosite.

www.allakhazam.com

Te joci un MMO şi habar n-ai ce-i ăla un quest, cum se face, de unde se ia şi ce recompensă poţi obţine? Stai liniştit că nu eşti singurul. Pentru ăştia ca tine, un nene deştept s-a gândit să facă un site pe care să aglomereze cele mai diverse informaţii despre quest-uri, obiecte, profesii şi mai ştiu eu ce alte idioţenii legate de cele mai jucate MMO-uri ale momentului. Da, chiar şi despre WoW! Nu trebuie să mai întrebi pe global chat unde se găseşte cine ştie ce NPC şi să facă mişto de tine dup-aia juma' de glob. Intră pe Allakhazam şi vei şti tot!



www.map24.ro

Nu-i aşa că te simţi cam pierdut de câte ori ieşi cu maşina prin lume? Niciodată nu ţi-a plăcut geografia, iar pentru tine harta este scrisă în chirilice. Te ştiu eu... eşti un leneş şi ai vrea ca toată lumea să muncească, numai tu să stai cu burta-n sus. Ei bine, pentru a nu te pierde niciodată când îţi duci prietena până în Turcia să-i arăţi bazarul, intră pe map24, unde îţi vei putea face traseul de la a la z. Pardon, îl va face altul pentru tine. Şi ce? Munca îl înnobilează pe om, nu? Ia hai să ne înconjurăm de conţi, baroni şi viceregi.



www.x-tra-x.de

Ai mustaţă şi îţi place să te dai cu rimel deşi îţi plac femeile şi eşti un dur? Toată lumea se sperie de tine pe stradă când te vede, îmbrăcat tot în piele, cu un rucsac în formă de coşciug şi plin de lanţuri? Te recomanzi drept Goth Vasile şi eşti un neînţeles? Atunci nu prea ai cu ce să te îmbraci, pentru că ăştia de la Bestial nu prea aduc chestii fenomenale la noi. Dar dacă te duci pe www.x-tra-x.de, vei găsi răspunsul la problema ta. Vei putea chiar să îţi îmbraci şi sora mai mică de acolo. Vei găsi de toate, de la lanţuri cromate, la lanţuri de bicicletă şi lenjerie de piele. Intraţi şi comandaţi!



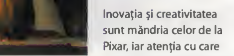


Ratatouille

Contrar aparenţelor, Ratatouille nu este numele eroului principal, ci un fel de mâncare compus din roşii, usturoi, ceapă şi alte ingrediente, care pe noi ne interesează prea puţin în cazul de faţă. Eroul filmului este Remy, un şobolan ce-şi duce viaţa care se uită cu scârbă la semenii lui ce scormonesc prin gunoaie şi înghit tot felul de porcării, amicul nostru preferând mâncărurile fine în locul resturilor din containere. Vedeţi voi, şobolanul nostru are darul de a ghici aproape orice aliment după miros şi ambiţia de a deveni un bucătar faimos. Într-o zi, Remy este separat de clanul de rozătoare din care face parte, iar soarta îl poartă până la Paris, în imediata vecinătate a unui restaurant renumit - Gasteau's, care printr-o coincidenţă stranie, este destinaţia visurilor sale. Entuziasmat, Remy trebuie să găsească acum o cale de a-şi îndeplini visul, îndemnat de sfaturile unui înger obez - marele bucătar Gasteau în persoană, şi îl descoperă pe neîndemânaticul Alfredo Linguini, cel care, vrând-nevrând, îi oferă o mână de ajutor în bucătăria restaurantului. Remy învaţă să controleze mişcările lui Linguini, trăgându-l de păr, ca şi cum ar mânui un cal cu ajutorul hamului, mişcările ajutându-l să gătească tot felul de delicatese culinare prin bucătărie. Linguini devine astfel renumit pentru mâncărurile „sale" fără cusur, fapt ce atrage atenţia arogantului critic de artă Ego, care îi întinde o provocare.

Chiar dacă Ratatouille nu se ridică la înălţimea unor creaţii similare ale studiourilor de animaţie Pixar, cum ar fi Finding Nemo şi The Incredibles, filmul demonstrează talentul excepţional al animatorilor care l-au dat viaţă.





Inovaţia şi creativitatea sunt mândria celor de la Pixar, iar atenţia cu care tratează orice nouă creaţie şi pasiunea pe care o depun în fiecare pixel rămân de neegalat. Ratatouille nu face excepţie de la regulă, dovedindu-se a fi un film cu totul special, a cărui premiză extrem de ciudată a prins surprinzător de bine la public, indiferent de vârstă. Fugiţi şi vă amuzaţi!

■ KIMO





The Simpsons

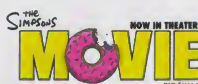
Spoiler alert!

Una dintre cele mai longevive serii de desene animate pentru adulţi, The Simpsons are acum şi propriul său film de lung metraj. Daaa, Homer pe widescreen! Un Homer care de data asta era să omoare pe toată lumea din Springfield. „... a thousand eyes...", „...twisted tail..." Iiiipaaa... IIIPAAAA!

Se făcea că familia Simpson trebuia să meargă la biserică după ce poluarea oraşului i-a omorât pe cei de la Green Day în timp ce concertau pe o barjă în mijlocul oraşului. Bunicul are brusc o criză de epilepsie în timpul căreia D-zeu ţine morţiş să le spună tuturor concitadinilor lui Homer că o mare pacoste se va abate asupra lor. Şi iată cum Homer îl aduce acasă pe Spider Pig. Care Spider Pig la un moment dat se dovedeşte a fi nimeni altul decât... Harry Popper! Cu ochelari si cicatricea de pe frunte cu tot. Dar asta nu e nimic. Spider Pig face mult, mult caca! Şi din cauza asta oraşul este închis într-un glob de sticlă, iar pe Homer îl urmăresc cu torţele şi furcile. Dar nu îl prind pentru că Homer este atletic, suplu şi iute ca o zvârlugă. Ah, am uitat să vă spun despre Bart, care se dă în fundul gol pe skateboard prin tot oraşul, reuşind să îl facă pe Ralph Wiggum să devină homosexual.

După ce sunt goniţi afară din oraş şi se refugiază în Alaska, Schwarzeneger, actualul preşedinte al Americii, ordonă fără să îşi dea seama distrugerea oraşului Springfield şi transformarea lui în cel de-al doilea mare canion. Nimic mai simplu deoarece se bucură de sprijinul lui Tom Hanks. După infinite peripeţii şi după ce Bambi o dezbracă pe Marge pentru ca Homer să-şi poată satisface poftele trupeşti nestăvilit de haine, Lisa ajunge să cânte într-o dubă de poliţie, iar Bart să aducă daune sistemului miliţienesc din America, zgâriindu-şi cătuşele. Dar poate nu ştiţi că Homer descoperă că bananele sunt o extraordinară sursă de potasiu şi faptul că poate conduce un atelaj de câini!

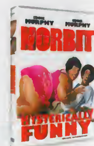
■ Koniec





Norbit

An: 2007
Regia: Brian Roberts
Gen: Comedie, romantic
Distribuţie: Eddie Murphy, Thandie Newton
Suport: DVD
Un produs: DREAMWORKS



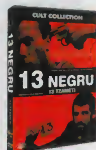
Regele fluviului



An: 2005
Regia: Nick Willing
Gen: Thriller, acţiune
Distribuţie: Edward Burns, Jennifer Ehle
Suport: DVD
Un produs: NEW FILMS

13 negru

An: 2005
Regia: Géla Babluani
Gen: Crimă, thriller
Distribuţie: George Babluani, Aurélien Recoing, Philippe Passon, Pascal Bongard
Suport: DVD
Un produs: Les Films de la Strada



O femeie drept răsplată



An: 1993
Regia: John McNaughton
Gen: Comedie, dramă
Distribuţie: Robert De Niro, Uma Thurman, Bill Murray
Suport: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

Oase fragile

An: 2005
Regia: Jaume Balagueró
Gen: Thriller, horror
Distribuţie: Calista Flockhart, Richard Roxburgh, Elena Anaya, Yasmine Murphy, Gemma Jones
Suport : DVD
Un produs: Castelao Producciones



Filmele sunt distribuite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-408.30.40



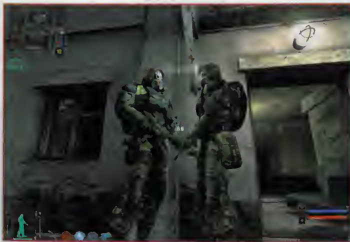
Nevestele sunt pline de surprize...și avânt în cazul de față. **Imagine trimisă de Rocker Boy.**


April bântuită de Zoe. Scary shit :))).
Imagine trimisă de Emanuel Frățilă.


Zero headshot-uri primite. **Imagine primită de la Vass Emanuel.**


Cineva a plantat cartofi în inter-sezon.
Imagine primită de la Ciprian.


O parcare de manual.
Imagine trimisă de Bălușescu Florin.


Tensiune maximă.
Imagine trimisă de Răzvan Ilași.



Reluare de mare atacant.
Imagine primită de la Cosmin Donald.

Câștigătorul din acest număr este Rocker Boy

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

WORLD of WARCRAFT

File de Poveste

We are „Not Prepared"

Personaj: Therapy
Server: Azjol Nerub
Ghildă: Not Prepared

După câțiva ani de perindare prin alte jocuri online de tot soiul, mi-am zis să fac și eu pasul către World of Warcraft, cu toate bunele și relele pe care le auzisem despre iubitul nostru joc. Sub îndrumarea unor prieteni care din păcate acum nu mai joacă s-a născut Therapy, druidul meu de pe Azjol Nerub. Mi-a fost greu să-mi găsesc o casă, o ghildă cu alți jucători care să joace bine, dar să aibă și o viață în afara WoW. După un an de plimbări pe ici, pe colo, profitând de haosul în ceea ce privește ghildele adus de Burning Crusade, odată cu trecerea de la raidurile de 40 de oameni la cele de 25, împreună cu prietenii pe care mi i-am făcut în joc am format Not Prepared. O ghildă mică, în jur de 35 de personaje active, majoritatea peste 20 de ani, cu familii, copii, oameni cu o viață normală ce joacă WoW de plăcere, cu moderație. Istoria numelui e simplă, ni s-a părut simpatic ca atunci când vom ajunge să-l înfruntăm pe Illidan în Black Temple (scopul nostru actual) el să strige la noi „You are Not Prepared!", ca în filmul de prezentare pentru Burning Crusade. Dar destul despre asta, haideți să vă povestesc ultima noastră aventură.

Coilfang, pământ strămoșesc

Acum două seri, simțind din depărtare mirosul de pește, am zis să dăm o raită pe la acele Naga din Serpentshrine Caverns. Zis și făcut, înarmați și întremați până-n dinți cu tot felul de poțiuni, mâncare, flask-uri și elixiruri, pornim spre Zangarmarsh și intrăm în cuibul bestiilor. După câțiva gardieni băuți și dezorientați ce-au venit să ne întâmpine, dar peste care am trecut cu tancul, am dat ochii cu Hydross the Unstable, veche cunoștință a noastră, care de data asta n-a opus o rezistență demnă de puterea grupului. Scopul pentru seară era atins, dar noi nu eram mulțumiți, se terminase totul prea repede, așa că... să explorăm în continuare.

Nicio zi fără pește

Primim de la niște spioni din alte ghilde indicații despre unde-ar fi următorul boss și cum s-ajungem la el, o luăm la picior și după alte câteva valuri de Nagas și familiile lor neașteptăm să dăm nas în nas cu boss-ul, dar... ia-l de unde nu-i. În timp ce ofițerii începuseră discuțiile cu „n-am luat-o bine" și „pe dincolo era", câțiva dintre noi, antrenați în arta pescuitului în pixeli, am aruncat bețele în bălțile din jur. După cam jumătate de minut, apa se înnegri, tavanul se cutremură... pescuisem boss-ul, The Lurker Below, care nu se dădea prins defel, rupându-ne nailoanele și reducându-ne de vreo trei ori pe toți la stadiul de stafie. După ce-am ascultat la bătrânii satului ce ne-au povestit legende despre acest Lurker, ne-am întors cu forțe proaspete și l-am învins fără probleme – următorul pas: Morogrim Tidewalker, dar în altă seară. We are Not Prepared!

Vă reamintim că așteptăm e-mail-urile voastre pe adresa wow@level.ro (specificați în subiect că e pentru File de Poveste) cu un text care să conțină în primul rând numele personajului vostru și serverul pe care jucați, ghilda din care faceți parte și câți alți români sunt în ghildă. Restul textului este alegerea voastră. Poate reprezenta o experiență în particular relativ la WoW sau poate fi pur și simplu ceea ce simțiți când jucați. Poate fi un text de reclamă la adresa ghildei din care faceți parte sau descrierea unui party reușit în Black Moras. Unul-două screenshot-uri sunt necesare pentru a da și o formă grafică experienței voastre. Regulile de scriere sunt foarte simple – textul trebuie să fie scris cu diacritice, simplu, fără imagini integrate, preferabil în format .doc sau .txt. Screenshot-urile trebuie să aibă rezoluția minimă de 800x600, de calitate cât mai bună posibil și cu format la alegere (.jpg, .bmp sau .png). Numărul maxim de caractere cu spații este de 3500.

Pagină realizată cu sprijinul Gameshop.ro

Scurtă, lungă, bună, rea, vacanţa s-a terminat (hohote de plâns), aşa că toată lumea trebuie să se întoarcă la lenevitul la locul de muncă sau în sala de clasă pentru că ţara nu poate fi lăsată de izbelişte. În timp ce leneviţi şi vă recuperaţi după o vacanţă ostenitoare, mă trezesc eu să vă pun la muncă. E musai. Numărul viitor va fi unul special de la A la Z, deci nici Chatroom-ul nu face excepţie. În luna septembrie, se împlinesc 10 ani mari şi laţi de LEVEL, aşa că acum e cel mai bun moment să ne spuneţi ce reprezintă LEVEL pentru voi şi mai ales ce aşteptaţi de la noi pe viitor. E-mail-uri la chatroom@level.ro, cerneala pe hârtie pe adresa redacţie.

■ **Rzarectha**

Vacanţă?

VACANŢĂ DE GAMER

Am terminat clasa a XII-a. Deci aceasta este ultima vacanţă înainte de bac, facultate, restul vieţii... etc. Toţi profesorii ne îndeamnă să ne bucurăm din plin de ea. Ce posibilităţi avem? Păi să mergem la mare, nu? După părerea mea: nu; condiţiile şi preţurile nu se justifică. La munte este un loc plăcut, dar nu îţi poţi petrece toată vacanţa acolo... aşa că rămâne un singur lucru pe care toată lumea (aproape) îl face, de care toată lumea ştie, ceva ce poţi face toată viaţa... exact: JOCURILE. Ciudat cum în timpul vacanţelor apariţiile jocurilor nu cresc!?! Why? Este evident că, având atât timp liber lumea se joacă mai mult, se cumpără mai multe jocuri. Cred că este evident doar pentru câţiva (o grămadă din cele mai promiţătoare jocuri ale anului acesta apar după toamnă).

Vacanţa mea a început cu faimosul, spectaculosul, mult lăudatul joc Halo 2. A necesitat un efort mai mare decât merită orice joc. Pentru început, necesitatea (nejustificată) de a avea Windows Vista pentru a fi jucat. Sistem de operare foarte instabil de altfel (contrar reclamei puternice făcute, chiar şi de revista CHIP - fără supărare). După ce m-am chinuit să îl instalez şi am reuşit să îl pornesc (Vista m-a scos din joc ca să îmi spună:program is not responding), m-am trezit cu Windows Live, peste care am reuşit să trec (era nelămurit de ce nu vreau să joc online). Din păcate, Halo 2 nu prea recunoaşte widescreen, aşa că tot jocul arăta puţin cam ciudat. Grafica nu m-a impresionat (decât imaginile care arătau obiecte la distanţe mari: planete, nave etc.), gameplay-ul nici atât. Dacă tot suntem în 2007 şi apar jocuri next-gen, atunci să avem pretenţii nu? Totuşi am jucat jocul pentru storyline, care m-a făcut să simt că am ce căuta acolo. De fiecare dată când mă uitam sus pe cer şi vedeam linia subţire a lui Halo, mă încurajam şi continuam lupta. După trei zile, lupta s-a terminat cu acel faimos :To be continued... Care nu mi-a sugerat nicio stare de spirit (nu îmi pot permite Xbox 360). Aşa că până la Halo 3 pe PC, uit cum s-a terminat al doilea.

După terminare lui, apare Tomb Raider Anniversary: un joc care mi-a plăcut de la început. Peisajele, decorurile, clădirile (care sunt mari) şi căldura de afară au creat o experienţă de neuitat. Noroc, deoarece Crystal Dynamics a observat că jucătorul trebuie să o controleze pe Lara şi nu invers, aşa că a creat acest sistem de control foarte reuşit. Storyline-ul nu a fost ceva nou şi inedit (artefactul cu care salvezi sau distrugi lumea, the enemy pe care îl vreau pentru propriile sale nelegiuiri etc.). Totuşi nu a deranjat jocul fiind preocupat cu manivele, rotiţe, salturi şi trasul în inamici. După două zile am terminat şi acest joc. Piraţii din Caraibe 3 mi s-a părut o glumă proastă şi nu m-am obosit să îl am. Two Worlds speram să fie ceva impresionant, din poze văzând că grafica este mai... mai... şchioapă. Deci am rămas uimit la instalare când mi-a cerut Ageia Physics. Nu am ştiut ce este, aşa că m-am documentat: un program care simulează lichide, obiecte, căldură etc. Am rămas impresionat; când am pornit jocul, mi-a trecut. Nu am reuşit să mă joc mai mult de 15 minute (ce idiot îşi lasă sora lui, miss Playboy, sub un copac şi se aşteaptă să o găsească acolo când se întoarce?) aşa că l-am dezinstalat; grafica fiind o dezamăgire totală.

Sam And Max este un joc pe care nu îl pot critica, am jucat primele două episoade după care am renunţat (spre ruşinea mea). Rar mai găseşti asemenea comedie, point and click în ziua de azi. Cu căldura în puterea ei maximă am jucat Lost Planet Extreme Condition. Impresionat de frigul din joc şi de monştri, am parcurs destule niveluri până să mă plictisesc. Jocul îşi arată toate calităţile în primele două niveluri, după care prezintă acelaşi lucru până la sfârşit (îţi mai schimbi Vs-ul dar cam atât). Principiul jocului este bătaia (fiind de la Capcom) şi atât. Filmele dintre niveluri sunt foarte bine realizate, dar mi se par cam lungi. L-am terminat într-o zi, nefiind impresionat.

Nu am avut aşteptări prea mari când am instalat Overlord. Am fost foarte plăcut surprins şi amuzat pe tot parcursul jocului. Răutatea din joc nu este gen a la Sauron (The Lord of The Rings), omoară şi distruge totul. În Overlord distrugi oponenţi şi îţi baţi puţin supuşii ca să înţeleagă cine este şeful; scopul nu este să omori tot ce mişcă, ci să cucereşti tot ce mişcă, omorând jumătate din tot ce mişcă, care oricum creşte la loc (mai puţin un copac sfânt al elfilor. De unde era să ştiu că pot aprinde tot lanul de grâu cu tot cu copac? Priveliştea naturii arzând este plăcută oarecum) şi tot se mişcă şi... cred că ajunge cu mişcare în această frază. Overlord este un action-RPG plăcut, deşi n-am jucat până acum un RPG care te lasă să faci ce vrei tu (dacă vrei să ai două soţii, este alegerea ta, nu?) şi cum vrei tu. Jocul mi-a luat peste cinci zile ca să îl termin şi aşa am rămas fără jocuri de jucat. What the...? Suntem în vacanţă: keep'em comin'.

Au urmat nişte încercări nereuşite. You Are Empty este un joc care... îmi... în fine este un joc. Nu am înţeles ce caut acolo şi după 15 minute de joc nu îmi mai păsa: omoram ce prindeam. Când vine vorba de zombie, nimeni nu mai are un scop, decât să supravieţuiască. Având gloanţe cu nemiluita, vânam zombie, după care găini mari? Un KFC era cel mai recomandat lucru, dar neavând decât gloanţe (nu şi foame; aripioare de pui la 20 kg, asta da ofertă) i-am omorât şi pe ei la fel ca pe restul (adică orice mişcă). AI-ul duşmanilor lipseşte total. După o oră jumătate am zis că sunt om şi că nu merit aşa ceva, aşa că am citit o carte pentru a mă spovedi pentru păcatele mele (iartă-mă Doamne că nu ştiam în ce trag). Shadowrun arăta interesant dar când am auzit că este pentru Vista am zis că vă citesc review-ul şi zic că îl ştiu (bine am făcut).

Şi uite aşa trece o săptămână şi nu am jucat nimic. Drept urmare mă hotărăsc să încerc un joc din martie care a fost lăudat (are radiaţii şi etc.); S. T. A. L. K. E. R. Shadow Of Cernobyl. Nici acum nu ştiu de la ce este prescurtat numele (la F. E. A. R. a fost explicat titlul chiar în primul meniu al jocului). Atmosfera mi s-a părut genială, peisajele chiar arătau convingătoare, iar oamenii buni mi s-au părut foarte naturali (cântând, stând la foc, vorbind etc.). Am înţeles că este un FPS cu elemente RPG şi am fost pregătit pentru partea cu RPG. După ce mi-am primit prima misiune am ieşit voios la suprafaţă căutând o armă. Când am văzut Ak47, am crezut că mă îndrăgostesc, că ăsta este THE Game. După ce am luat arma şi am tras cu ea, totul a devenit sumbru. Ak47 nu este o armă ca oricare alta. Glonţul unei asemenea arme are miezul din plumb. Ceea ce înseamnă că trece prin aproape orice (case de cărămidă, maşini, lemn). Singurele elemente care opresc un asemenea glonţ sunt: ziduri de beton armat, strat gros de oţel şi cam atât. Pentru a înţelege mai bine ce „damage" face, vă spun ca dacă 10 oameni stau în linie dreaptă, glonţul trece prin toţi fără să îşi modifice traiectoria (fapt demonstrat, dar nu ştiu dacă chiar pe oameni). Ştiind toate astea şi trăgând un headshot la duşman şi el nepăţind mare lucru m-a deranjat profund (nici măcar armura Kevlar nu este rezistentă la un glonţ de ak). Crezând că este un bug, am testat arma pe mai mulţi şi acelaşi efect :nimic. Ciudat cum armele americane au damage mai mare; măi să fie! Nici cu luneta nu făceam prea multe (trebuind să trag 2-4 gloanţe ca să cadă

CONCURS LEVEL ŞI

UBISOFT



Câştigă un joc HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV COMPLETE EDITION

Pentru ce platformă este dezvoltat jocul NITROBIKE?

a. Nintendo Wii ☐
b. Nintendo DS ☐
c. PlayStation 3 ☐

Nume, prenume ______
Str. ______ Nr. ______ Bl. ______ Sc. ______ Ap. ______
Localitate ______ Cod ______ Judeţ ______
Telefon ______ e-mail ______

Răspunsul îl găseşti în rubrica de ştiri.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 octombrie 2007

CONCURS LEVEL ŞI





Câştigă un WEBCAM DELUXE

Cine este distribuitorul jocului Enemy Territory: Quake Wars?

a. Midway Games ☐
b. Capcom ☐
c. Activision ☐

Nume, prenume ______
Str. ______ Nr. ______ Bl. ______ Sc. ______ Ap. ______
Localitate ______ Cod ______ Judeţ ______
Telefon ______ e-mail ______

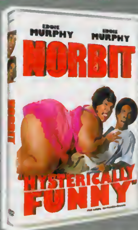
Răspunsul îl găseşti în articolul dedicat jocului Enemy Territory: Quake Wars.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 octombrie 2007.

CONCURS LEVEL ŞI



EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES



Câştigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu filmul Norbit.

Cine a regizat filmul O femeie drept răsplată?

a. John Carmack ☐
b. John McEnroe ☐
c. John McNaughton ☐

Nume, prenume ______
Str. ______ Nr. ______ Bl. ______ Sc. ______ Ap. ______
Localitate ______ Cod ______ Judeţ ______
Telefon ______ e-mail ______

Răspunsul îl găseşti în secţiunea Lifestyle din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 octombrie 2007.

duşmanu' la pământ)? Aş putea trece cu vederea acest lucru, această enormitate mai bine zis, oroare… dacă jocul nu se baza prea mult pe arme, dar din contră: totul în joc se bazează pe arme, în toate misiunile trebuie să le foloseşti. Aşa că acest joc promovează violenţa paşnică, deoarece în niciun univers paralel, alternativ, nici în trecut sau viitor armele nu sunt aşa de ineficiente. Acest lucru mi-a stricat toată părerea despre joc (aţi spus în review că armele nu se comportă normal, dar nici aşa). Dacă jocul este bazat pe filmul S.T.A.L.K.E.R. (bazat pe carte: Picnic la marginea drumului) atunci anomaliile sunt anormale (da, ştiu cum sună). Ele nu ar trebui observate… dacă dai peste o anomalie dispari şi gata; poate mai apari, poate nu, asta e. Cum te fereşti de ele? Cu o hartă, nu ştiu ce fel de radar…soluţii există. Pe la sfârşitul jocului a început să se audă o poezie în rusă. Nimic deranjat, chiar plăcut (foarte plăcut). Dar după o jumătate de oră îţi doreşti să înţelegi ce spune, iar jocul nu are subtitrare (mulţumesc Level cu traducerea, acum ştiu şi eu ce zice). Ar fi putut fi un joc super dar… asta e, aştept Fallout 3 cu interes.

Iulie a fost o lună mai săracă în jocuri, totuşi august promite (BioShock, Stranglehold, The Settlers 2:The Next Generation). Un joc pe care îl aştept cu Interes: Hellgate: London. La început se spunea că este FPS, după care avea şi elemente action/adventure, s-a văzut puţin şi RPG; am înţeles că poate fi MMO, aştept cu interes oricum ar fi. În această prima jumătate de vacanţă au apărut jocuri, nu zic nu, dar nu mai multe ca de obicei. Harry Potter 5 era să îl uit. L-am jucat din respect pentru film (superb). Am râs cu lacrimi la ce trebuia să fie vrajă. Modul haotic în care Harry îşi flutura mâna peste tot amuză pe oricine indiferent de vârstă. Personajul se controlează (mersul) doar cu tastatura, camera este pusă de calculator. La ce altceva ne puteam aştepta de la EA Games?

Suntem în vacanţă şi ar trebui să apară mai multe, asta zic eu. Gameri din toată lumea UNIŢI-VĂ!!! Cred că exagerez puţin, dar nu are Importanţă deoarece în lumea jocurilor totul este permis, nu?

■ **Nicolae Andrei Alexandru**

VACANŢĂ FĂRĂ VACANŢĂ

Vacanţa? Sincer, eu prin vacanţă înţeleg apă de culoare albastră, un şezlong, o umbrelă şi o parteneră bronzată care te întreabă „iubi, îţi aduc o bere?", nicidecum 10 ore de stat pe comp, alte 4 de băut pe o terasă în centru la preţ dublu şi restul de 10 dormit şi visat la banii cheltuiţi pe ceva ce deja se află în budă sau, mai rău, în Bega. Cam asta a fost vacanţa mea şi spun a fost pentru că, în afară de o tură până la Dunăre, asta am făcut şi asta voi face până în 15 septembrie. Chipurile asta trebuia să fie cea mai demanding vacanţă, cu excursii în Germania, Grecia, Marea Neagră şi Bucureşti. Iaca din toate am rămas cu ceva ce nici nu era inclus în program. La greci n-am fost că n-am avut bani, iar când am făcut rost n-am mai avut cu cine. În Capitală trebuia să fiu prezent câte o săptămână în fiecare lună, dar din motive marţiene s-a anulat totul, în Germania voiam să merg să-mi iau maşină „secăndhend", dar cum părinţii au amânat inexplicabil şcoala de şoferi, am rămas cu măna-n gaura din fundul sacului. Cât despre mare, s-au hotărât ai mei să mă lase acasă... nu că aş fi fost eu tare încântat de family fun. Bleah.

În concluzie, la această vacanţă de vară m-a enervat un singur lucru: că n-am avut vacanţă de vară.

La anu' mă duc în S.U.A.!

■ **Smokey**

MEGA SCANDAL

Aş vrea să încep „mugetarea" prin a vă felicita pentru realizările voastre de la redacţie, mai exact pentru articolele pe care le scrieţi şi blabla [nothing uncommon :)]. Ca să îmi exprim părerea în legătură cu întrebările ridicate în numărul de iulie, cred că ce îi lipseşte chatroom-ului. . . sunt paginile. În rest, toate bune, s-ar putea fixa şi o temă pentru fiecare număr şi să mai fie şi căteva mugetări aşa ca aceasta, care să iasă din tipar. Spaţiu să fie. „ - Da' de unde ? - Să tăiem cuprinsu'?" cred că ziceţi. . [or smth like that]... heh… asta nu ştiu…

Mugetarea propriu-zisă poate o să vă pară aiurea [nu neapărat vouă, celor din redacţie, poate celor ce o vor citi în revistă dacă o să ajungă acolo]. Aiurea deoarece e o chestie destul de common. . . deja frecată de mult timp. Da' eu sunt nostalgic acum şi o re-muget. De ce e domne' omul aşa de lacom?

Mă refer aici la industria jocurilor pe calculator. Mi-a trăsnit o dată în cap cănd mă jucam TES 4. Comparam cu Morrowind. Am ajuns la concluzia [pentru a 100-a oară de cănd am jucat Oblivion] că TES 3 înclină balanţa [a 100-a oara a fost „cu trăsnet"]. De ce? Din cauza banului. . . cum vine asta? Pai domnii de la Bethesda au uitat că TES e totuşi o serie de renume… adică dacă zici că ai făcut Morrowind, 100% meriţi respect. Ca să o iau pe scurtătură, TES 4 a fost făcut ca „imprimantă" de dolari. Ceea ce şi e. Ce mă deranjează pe mine e că jocurile o iau pe arătură. Nu mai se fac jocuri la care chiar să-ţi ardă neuronii în egală măsură măcar cu „cât-de-repede-ştiu-să-dau-clic- şi poate space". Revenind la TES [exemplul care mă 'doare' cel mai mult]… unde sunt domne' quest-ele alea ca în Morrowind ? Să nu fie PE HARTĂ arătat locul în care trebuie să ajung? Să trebuiască să te gândeşti la ce vor să zică ăia în dialoguri.? S-au cam dus naibii. Cunosc mulţi care zic că au terminat Oblivion. Dacă îi întrebi „Da' Morrowind?", mulţi răspund „Eh când am dat de vampirii ăia, m-am enervat şi n-am mai jucat" sau „Eh, Oblivion e mai tare că ai teleport". Extrema acestei categorii e formată din ăia care nu ştiu engleză suficient ca să facă queste în Morrowind. Eu înţeleg că majoritatea face banu'… dar mai adu-ţi aminte şi de ăia care vor să joace pe bune un joc, nu doar să apese butoane de plictiseală. Un exemplu mai vechi e metamorfoza Commandos din strategie de nota 10 faci shooter care se vrea inteligent. Lăsăm la o parte maşinile de făcut bani la care nu se schimbă decăt interfaţa şi se mai bagă 2-3 modele de spoiler / BFG şi mai mare / pe lăngă jucătorii care sunt necesari să fie updataţi, 3-4 modele noi de mingi / etc. - şi continuă să facă profit imens. Noroc că mai sunt câţiva producători care uită să mai încerce să întreacă Blizzu' la făcut bani şi mai ies jocuri care respectă tradiţia seriei, ex NWN 2. Problema e că situaţia se pare că se va înrăutăţi. Văd şi eu un Hellgate: London care mă face să visez Diablo+TES+apocalipsa în mileniul 3 = the shit but like singleplayer dude! Când am văzut că o dau şi el în mmo… În single ieşea ceva tare dacă făceau treaba bine. În multi o fi vreun 'Conter Striche' cu arme colorate şi questuri. Totuşi, nu ştiu sincer ce o sa iasă. Sper că nu ce-am prevăzut eu mai devreme, supărat pe viaţă fiind. Rămâne de văzut la HG:L. Dar faza tristă cu ăştia domne' este că toţi o dau din cola în fanta şi din fanta în sprite [nu fac reclamă. . . înlocuiţi cu horincă-palincă-ţuică]. Auzi tu Diablo sequel MMO… nu le ajunge ăla pe care îl au?!

Dar de fapt… chiar au producătorii toată vina? Pai… NU. 90% din vină o au distribuitorii. Ăia sunt ai dracu. „Hai fă acolo jocu' înainte de ziua lu' mamaia". Ce pot producătorii să facă cănd toţi banii vin de sus? Nimic. Vezi Gothic 3. Producătorii sunt de învinovăţit cănd ei vin cu ideile fără să aibă mare treabă cu distribuitorii. Hm… ce ziceţi de Games for Windows campaign? . . „>game for windows<. . blabla. . also buy a DX 10 video card because, for example, Halo 2 graphics require the shit... blabla i'm greedy and I want nvidia and... to also get a big snack of this because in our meeting we agreed..." Gata m-am oprit. Dacă e să continul cu Vista topic, nu mai terminaţi de citit mugetarea în ziua în care v-aţi apucat. Sper doar ca Halo 2 să fie doar ceva prematur şi fără 'urmaşi'.

Care este concluzia? Că lumea e în majoritate proastă. Da' nu e numai aia. E... de ce e omu' aşa nemăncat după bani? De ce nu-i ajunge 1 etaj la vilă? El vrea să facă o duzină de etaje. Că vrea să-l întreacă pe altul. Nu că n-ar putea trăi cu un X5 în loc de 5*X5. Doar banu' a ajuns să conteze în ziua de azi. Şi aici nu mă refer doar la industria jocurilor pe calculator. La absolut tot. Ochiul dracului e dolarul. Sper doar ca în viitor să se ajungă la două categorii de producători/distribuitori. Unil cum sunt acum în marea majoritate şi alţii care să-şi mai aducă aminte şi de unii care au mai prins jocuri înainte de 2004, de când au început marile sequel-uri 'moderne'. Că după ce-om muri ăştia mai obişnuiţi old school… să se facă numai jocuri jucabile cu mouse-ul. Ce or vrea ei. Că oricum în 100 de anl o să fie haos şi posibil crăpăm toţi. Amin.

■ **sleepknot_maggot**

Acum vă abonaţi la LEVEL mult mai uşor, plătind şi completând on-line talonul de abonament!

http://www.chip.ro/shop/abonamente/

Cu până la 44% mai ieftin decât la chioşc

Veţi şti care sunt cele mai bune jocuri recent lansate şi, mai mult, veţi afla la ce să vă aşteptaţi pe viitor!

Veţi primi un DVD de 9 GB cu cele mai tari demo-uri, filme, mod-uri şi imagini pe lângă ultimele patch-uri şi o mulţime de aplicaţii freeware şi shareware.

Veţi avea la dispoziţie, lună de lună, cea mai apreciată revistă de jocuri din România.

Lunar veţi găsi în revistă un joc full de colecţie!

Veţi fi la curent cu tot ce se întâmplă în industria jocurilor video.

Completaţi talonul de abonament on-line la adresa http://www.chip.ro/shop/abonamente sau d ecupaţi talonul de mai jos, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu copia chitanţei sau a ordinului de plată pe adresa: **Bădescu Ioana, OP2 CP 4 500530 Braşov**, pe fax la numerele 0268-418728, 0368-415003 sau prin e-mail la adresa alex_draghini@vogelburda.ro.

09/2007

DA, doresc un abonament la revista LEVEL

Ediţia cu DVD 9 GB
- 6 luni, la preţul de 50 lei
- 12 luni, la preţul de 90 lei

Începând cu luna ______ Da, am mai fost abonat cu codul ______

Denumirea firmei / C.U.I. ______
Nume, prenume ______
Vârstă ______ Ocupaţie ______
Str. ______ Nr. ______ Bl. ______ Sc. ______ Ap. ______
Localitate ______
Cod Poştal ______ Judeţ ______
Telefon ______ e-mail ______
Am plătit ______ lei în data de ______ cu mandatul poştal / ordinul de plată nr. ______

Mai puteţi comanda:
CHIP Special Automobilul Viitorului NOU
9,98 lei/bucată
CHIP Foto-Video Digital (iulie 2007)
10 lei/bucată
CHIP Special VISTA
9,98 lei/bucată

Înainte de a efectua plata la revistele CHIP Special, vă rugăm să telefonaţi la redacţie, pentru a vă asigura că mai există pe stoc revistele dorite. 0268-418728; 0368-415003

Identitatea operatorului de date: Vogel Burda Communications SRL, General Manager Dan Badescu. Datele dumneavoastra personale se prelucreaza in scopul incheierii si distribuirii de abonamente, si au ca unic destinatar Vogel Burda Communications SRL. Este obligatorie completarea campurilor marcate cu steluta pentru a se putea presta serviciul de expediere a abonamentelor. In conformitate cu prevederile art. 12-18 din legea 677/2001, dispuneţi de urmatoarele drepturi: de informare, de acces, de interventie, de opozitie, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a va adresa justitiei. Pentru exercitarea acestor drepturi va rugam sa ne contactati in scris la adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2, CP 4 500530 Brasov, sau prin fax la numarul 0268418728. Vogel Burda Communications a fost inscrisa in registrul de evidenta a prelucrarii de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numarul 4702.

- Plata se poate efectua prin mandat poştal pe numele Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0B00264100060476 deschis la ABN AMRO Braşov.
- Pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU vor fi luate în considerare! Nu expediem reviste ramburs!

10 ani! LEVEL



Şoc Next-Gen pe PC



WWII dintr-o perspectivă nouă



John Woo păşeşte pe scena jocurilor video



GAMES CONVENTION

Un material special direct de la cei mai important eveniment al anului

SUPER JOC FULL ŞI MULTE ALTE SURPRIZE!

Din 27 august la chioşcuri

CHIP – Ghidul lumii digitale

Rezolvaţi conflictele din reţeaua wireless 86

TEST TV Box-uri

TEST: PLACI VIDEO 50 Performanţe în DirectX 10

Nou DVD 9 GB!

Ghid practic de curăţare a PC-ului 98

Plăci video la puterea DirectX 10

Dezintoxicaţi Windows-ul 34

Eliminaţi blocările sistemului de operare, funcţiile iritante şi elementele nefolositoare

Unelte pentru MP3-uri 94

Convertiţi, ordonaţi, ardeţi, editaţi: toate cu ajutorul aplicaţiilor de pe DVD

Aplicaţii pentru MP3-uri

Un Linux... mai bun ca Vista

Uşor şi rapid puteţi crea un sistem de operare la fel de performant şi spectaculos ca Vista 88

Cutiuţe TV deştepte

Cele mai bune aplicaţii pentru muzică

Dezintoxicaţi Windows-ul

Linux, ediţie de lux: Mai bun ca Vista şi la fel de şic

2.799 lei
73,17 lei / luna



Diablo 666 G
QUAD CORE
game monster
▸New power. New speed.
Quad Core from Intel

▸Intel® Core™ 2 Quad Q6600
(Quad Core, 2.4 GHz, 8 MB Cache, 1066 MHz FSB);
2 GB DDR2 667; P6N SLI-F V2, nVidia Nforce 650 SLI;
320GB SATA2 16MB; DVD±RW Dual Layer;
NX8600GTS-T2D512 MB DDR3; 7.1 canale; Gbit LAN




INFO
www.flamingo.ro


SUNĂ - 08008 Call PC
08008 22.55.72

FLAMINGO
COMPUTERS

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon și Xeon Inside sunt mărci ale Intel Corporation din Statele Unite sau din alte țări.

Credit în lei, cu DAE de 21,18%, pentru o perioadă de 60 de luni. Ratele și prețurile sunt exprimate în lei și conțin TVA.